

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
水无月
2012
06 Jun. 月号
总第四十四期
光盘推广价20元
封面故事
『虹鸶贞』
4GB DVD光盘
同人游戏精选
甘露树与中村毅作品选
魔法使之夜OST
NICO动画月月报5月号视频
Persona4 TV动画 9～16话
43期Persona4 1-8话字幕
新作速递
恋がさくころ桜どき
永劫回归之樱 未来永劫之斩
魂魄妖梦的赏樱一次设定考
掌中二次元软件介绍第一弹！
基于iOS平台的宅系应用程序
残酷中的崩坏与绝望中的温柔
浅论『未来日记』成功的三个支点
从《传颂之物》到《白色相簿2》
甘露树和中村毅这对“师徒”
认识那位缔造『白色相簿2』的宅人大叔(上)
叱咤业界的写手丸户史明
新作简评
英雄＊戦姫
见证型月社五年磨一剑的成果
『魔法使之夜』浅析
寻思浅梦归又来，更待樱花漫舞时
D.C.III第一次报告
及D.C.系列全回顾
赠品内容：
羽濑川小鸠超清凉可换样式比基尼纸模
精美原创同人海报 魔法使之夜海报、甘露树海报



東方散絵記

神主ZUN都结婚了，再也不相信爱情了？等等，别忘了还有神主留下的“红宝书”！

酝酿已久的东方Project专属图片欣赏增刊，『东方梦华录·肆』来临前的热身。内容紧密围绕『东方求闻口授』和博丽神社例大祭9而打造，囊括18位中日东方绘师，收录作品400张以上的心血之作！

东方百花谱

幻想乡新三大势力、外加活跃在新闻战线上的“狗仔队”们，总计15位角色图文全纪录

『神道』势力：八坂神奈子、洩矢诹访子、东风谷早苗
『佛教』势力：圣白莲、封兽鵺、寅丸星、云居一轮、幽谷响子
『道教』势力：丰聪耳神子、霍青娥、苏我屠自古、物部布都
『天狗』组：射命丸文、犬走椛、姬海棠极

东方解画卷

南方纯、イチゼン两位绘师解构东方角色画法的教学

东方绘师本纪

赤りんご、晚杯あきら、萩原等7位东方绘师专题介绍及访谈

东方绘师列传

6U☆、明星かがよ、純（すなお）等东方绘师作品精选

东方红白合战

pixiv×例大祭9红白合战作品精选，以及例大祭9同人志佳作集萃

东方梦华录、二次元音乐联合出品

二次元音画 Music Side 第二弹

東方萃歌譚

超绚丽东方歌谣大典即将诞生

人气歌姬名曲网罗，热门和精品社团介绍
专题探讨不同风格的东方系歌曲
收集东方VOCAL相关的有趣话题



96页内文，6DVD豪华配置
资深粉丝撰稿，音乐资源丰富，让您深陷幻想音乐之乡

作者：雪樱樱 出自：《covalent bond》（Alice Overture出品）



本期封面作者：DomotoLain
本期封底作者：EVEMACE

二次元狂热

2012年6月号 / 总第44期

二次元狂热工作室制作

发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
官方网店：http://amysd.taobao.com
出版日期：每月5日（2008年9月创）
零售价：20元
电子版请用IPAD在Appstore搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及Demo光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents 2012.06

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com

上期策划了很久的NTR专题总算完成，心里落下了一块大石头。在网上贴吧，论坛等处有叫好也有骂无节操的，不管褒贬，有如此大的反响还是让我高兴。但在本期截稿的最后时刻，我们收到了署名“某N+控”的同学的一封长信，信上表达了他和部分好友们共同的心声和心愿——对上期的NTR大专题表示抗议。由于同学写得非常认真，我认为有必要赶紧做一次小小的回复，便在这里借用点空间。

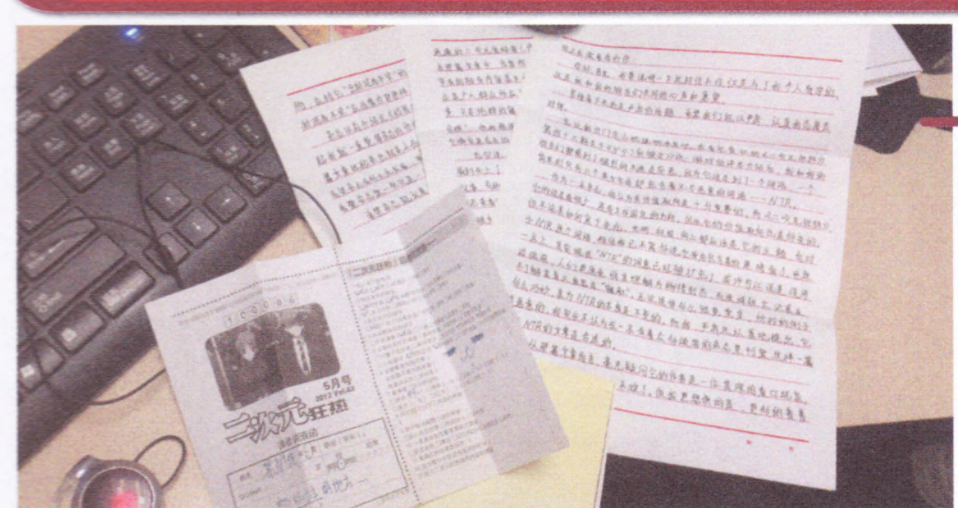
信中N+控同学指出一本杂志应该宣扬正确的价值观取向，而不应该大篇幅刊登如此以明确恶意为主题的文章，它会给许多读者带来心里的不适——对于产生不适感的同学们，我在此向各位道歉。不过也请允许我为2DM和文章作者大山同学做小小的辩护。

首先，这篇文章的初衷并非在宣扬NTR，而是让读者们正确认识和对待NTR。举个简单的例子，各位之前不知道NTR的真意而“一厢情愿”地认为它是“移情别恋”之类的意思，然后再进行误用……这样也有足够的可能性会误伤到他人。NTR不是好事，但是必须要正确认识，才能够正确对待，正如文章作者在文末一节特别写到“NTR游戏作为一种另类，有其自己的特色和存在价值。正面讴歌爱情的青春纯爱类固然能令人感受到爱的甜蜜与幸福，但NTR游戏通过令人胸闷胃疼的反面剧情衬托出来的真爱有时更令人刻骨铭心。”

当然，今后我们在对题材的选择上会更加慎重，认为可能会让读者不适的题材也会加重标注，以免给各位留下不愉快的记忆。（河蟹子：本期的卷首语就交给执行主编如月千华来回复读者了~）



▲图 KD





45期封面作者：xeph（Fs-Project幻想企划双子，Fs-Project出品）
45期封底作者：尼斐提斯守护（出自『1/9 Black』，Corypheesoft出品）

ID：谌惠邦　男　18岁
From：广东

前几日和一名同样做纸模的妹纸交流时发现她的纸模也不可避免的脚软了——在南方的纸模制作者大多会发现他们的纸模会在一段时间后腿软甚至长霉。希望河蟹子能给出使纸模坚挺和防霉的方法。

：纸模不比塑料小人，坚实的程度肯定会比较弱，想要久放就不是那么容易了。防止腿软的话可以试试定画液？或者在里面加铁丝一类的做个支撑。放纸模的地方放置一些干燥剂说不定能减少一些空气潮湿，防止纸模发霉。

ID：宁恺　男
From：广西灵山

买了新一期的2DM，发现河蟹子变成熟了，这不科学，河蟹子不是应该一直是萌萌的萝莉吗？

：有天趁河蟹子睡觉的时候，不知被谁灌下了奇怪的药，醒来后就发现……胸部变大了！不知道药效能维持多久呢，不过河蟹子即使胸部变大了也还是个萝莉哦~



▲by 张旭男

ID：这货不是奕千 女 16 岁
From：广西

复读最大的悲剧是你想拖一个人一起死的时候却发现基友都去新生活了，你只能自己再被高考轮一遍。

：同样是高考，这位同学看起来更沉重一些……这次一定可以解脱了吧，和基友一样投入新生活的怀抱吧。

ID：亚莉亚 秀吉 16 岁
From：湖南长沙

亚莉亚啊，还有 25 天就要高考了。于是祈求河蟹子高考保佑。还有亚莉亚的好友：稻稻到、前辈（QB）、fuwalazy、逍遥之天龙、お濡也要一起保佑哦～

：这期杂志大家拿到手的时候应该已经临近考场或者奋战归来了吧。河蟹子祝福亚莉亚和你的朋友们，还有所有喜欢 2DM 的同学们高考顺利哦！凯旋之后再一头扎进二次元的世界吧。

ID：悲面枪兵 男 18 岁
From：广东

喜欢的妹子有一天找我玩，给我补上了生日礼物 TvT 感动～然后她坐在我房间床上玩电脑，并拿出一盒棍子饼干，抽出一根说是可以分我一半……可是我只拿了盒子里的……我应该咬她嘴里叼着的那一半啊！ T T 这么关键的 FLAG 我居然选错了啊……

：少年（拍肩），以后如果想要收集全 CG 的话，记得现在 FLAG 之前存个档……虽然现实不是 Galgame，不过该出手的时候就要出手哦。少年继续努力祝你早日追到妹子！

ID：路维 男 17 岁
From：陕西

作为一名与二次元有着高达 90% 同步率的资深家里蹲，17 岁的高龄让我犹如深感死期将至一般。身边的非宅类异次元同胞们依然满怀基情为了青春挥洒汗水和荷尔蒙，而我只有嘴角挂满的伤感落寞——光阴就是一把砍杀“萌”与“燃”的无情杀猪刀啊。

：这位同学不要这么说啦，17 岁不正是青春年少最有热情的年龄吗，怀抱着二次元梦想的同时，也尽情去享受生活吧。只要心中有爱，萌和燃什么的才不会被光阴大魔王打败呢～

ID：绯烟 女
From：四川

表示连『银魂』都可以引进，或还有什么漫画是不可以引进的呢？村田莲尔，什么时候介绍下他吧。

：银他妈绝对是一部将反河蟹天赋点满的作品……不过相信以后会有更多的优秀漫画被国内引进吧，我们来期待吧～村田莲尔的内容有在考虑中哦，另外本期的『二次元创造』上也有刊登新版『最终流放』中村田负责的人物设定，值得品味呢。

by 张旭男

EVENT NEWS 专访超帅的画匠美树本晴彦老师！

随着『Macross Frontier』的热播，很多人成为了这部经典机器人动画系列的新粉丝，不过对于那些从小看着『太空堡垒』长大，后来又通过各种渠道明白原来还有一个“本名”『超时空要塞』的大龄宅们来说，“美树本晴彦”绝对是一个难以忘怀的名字。创造出瑞克哈德（一条辉）、林明美和丽莎（早濑未莎）这些经典形象的美树本老师，出现在 2012 年 5 月 12 日 IDAC 国际数字艺术交流盛典北京站的活动中，不仅和大家一起畅谈了工作多年来的心得体会，还带来了不少设定过的作品进行讲解。

而『二次元狂热』作为受邀进行报道的媒体，也在 5 月 11 日的的新闻发布会上抓紧有限时间对美树本晴彦老师进行了简短的访谈，从中得知了不少有趣的八卦——



2DM：『Macross』和『Gundam』可以说是日本非常具有代表性的 Robot 动画系列，您都曾参与过其中人物设定的工作，您更喜欢哪一方？

美树本：非常难以回答的问题呢（笑）。

事实上在参加高达系列的工作之前，我就进行过高达的同人志创作，也是自己很喜欢的作品，有自己的兴趣在里面。在进行高达相关的工作时，自己也是能体会作为一个粉丝的开心。我从『0079』到最近的『独角兽高达』都很喜欢，除了进行过漫画的连载，还有参与过很多的插画工作，其中有我参加过设定的高达系列，当然也有没有参加过设定的高达系列。虽然在绘画时，会对自己说“这是我不得不去做的工作”，但实际上，我是很喜欢这样的工作的。

而『Macross』方面，这是一个集合了很多人的心血的作品，可以说也是我职业生涯的起点，对我一生来说都有很重大的意义。虽然已经过去了三十年，但是现在回顾之前自己的工作，都还会感到很多地方可以做得更好，想起当时的自己水平还是很初级（笑）。

2DM：可以谈一谈石ノ森 章太郎（いしのもり　しょうたろう）与安彦 良和（やすひこ　よしかず）两位前辈对自己的影响吗？

美树本：小时候打棒球，很喜欢石森老师的相关漫画，现在不太擅长男性角色，可能也是受他的影响。至于安彦良和老师，以前很喜欢看他参与的动画，后来因为动画制作相关的工作，和他得以共事。动画当时还是相当新颖的表现形式，像华丽的 pose 还有人物细微的表情，都给我很深刻的印象。现在安彦良和老师也是我的目标，尤其是他把漫画从静态变成动画的功力，一直让我非常佩服。

2DM：在『零花 ～ rayca』的制作过程中，遇到过哪些困难？有什么印象深刻的事情？之后还有没有类似的动画企划呢？

美树本：这是一部完全原创的动画，我进行了人物设定，当时也是想尝试一下 CG 的制作，因为工作室的人可以分担一些，那就做做看好了。当时毕竟用了新的表现手法，我自己也感觉很头疼，后来总结了大量经验不断反复加上导演也帮了很多，总算是进行下来了。但毕竟还是设计到了 CG，还是有点吃力。坦率地说，3DCG 动画对于人物的动作有很多细节要求，比如说重心的移动，这方面我不是很擅长。当时得到了板野一郎先生的帮忙，一开始很多地方都不太清楚，比如在椅子上坐着的人从椅子上站起来的时候，不能是直着起来，要有一个重心移动，这些都是从零开始的。做这部片子是比较早了，将来有时间的话会再尝试。

2DM：老师平时喜欢拍照，这个是否对自己的作品构成有一定启发？为何会比较喜欢画水手服少女呢？

美树本：为爱好也是最近的事情，原本是作为资料背景去拍的，因为是要画背景，不会拍得很模糊，所以都会去研究从什么角度，怎样拍能拍的更好。而作为兴趣去拍照得话就不用顾及信息量，可以按照自己的喜好来选择。

至于水手服……很喜欢在街上看到女学生们穿着水手服上学放学的风景，在日本如果随便拿着相机对着别人拍，会觉得是偷拍狂，所以也就只能脑内妄想了（笑），再说现在日本的女中学生也很可怕（大笑）。很多时候都是坐在车里，透过车窗去看她们。比如电车里。前阵子去郊外的公园，也看到了很好的水手服的风景。▲



NEWS EXPRESS / 二次元资讯

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 萌力乙醇 责编 /jedi



北京首次 Anisong Live 宅女歌手中川翔子活力四射







日本著名宅女偶像中川翔子今年迎来了她出道的第 10 个年头。除了在 5 月 2 日发售的十周年纪念专辑，翔子炭还计划今年在海外举行自己的个人演唱会，而这第一站便是刚刚于 5 月 20 日在北京世纪剧院举办的中川翔子动漫歌曲演唱会。Live 上除了大家熟悉的天元突破 OP 曲『空色デイズ』、恶魔奶爸的 ED 曲『つよがり』等翔子的个人单曲外，翔子还特意带来了『空色デイズ』的中文版，让人惊奇的是她的中文意外的标准（笑）。此外她还演唱了拿手的翻唱曲目，当观众们听到『EVA』、『美少女战士』的歌曲时全场气氛热烈，最后『圣斗士星矢 Ω』版的『天马座幻想』更是引得全场同唱燃到火爆，切切实实地感受到了中川翔子的活力。

LIVE 后翔子在自己的博客上发布了现场的照片，并表示十分开心，希望以后还可以来中国演出。我们也希望以后能有更多的 Anisong 歌手能够来中国举办这样的演唱会～

业界良心 TMA 版女神异闻录 4 剧照公开

早在几个月前就有 TMA 要拍摄『Persona4』的消息，现在终于得以公开！土狼不负众望本色出演，并一人分饰多角，不单单扛着主角的大梁，还扮演了 P4 中重要的萌物小熊库玛！影片 OP 一如既往还原度极高，并且可以看到有多名男女演员加盟，敬业程度令人心生敬意……至于内容就不多说了，想看的大家自己去 check 一下吧。



秋叶原 AGC38 总选举开催

马上又到了国民偶像团 AKB48 一年一度的总选举时间了，于是二次元的偶像们也蠢蠢欲动了。这次在秋叶原ゲーマーズ本店举行总选的 AGC38 团是旭 Production 从两年前开始打造的虚拟偶像团体，角色来源于各种企业形象代言人、游戏人物、周边商品和电视节目中的角色，到现在已经发行过多张自己的专辑，还拥有自己的原创节目与动画。选举以投票方式进行，每个来店顾客都可以为自己喜欢的角色投上一票，最终决定排名。投票截止为 6 月 13 日，目前的第一名是 No.2[illegible] 的篠山小春，第 2 名是 No.07 的高須賀彩乃和 No.16 的夏原里美。这种偶像的运营方式还真是和三次元出奇的像呢。





超重口！秋叶原商店销售奇怪味道的香水

各种味道的香水一般都不难见到，但在秋叶原的商店 LAMMTARRA 中，众人惊现两款前所未见的重口味香水，两种味道分别是女中学生 X 液和腋下的味道……商品上面“将那时的味道完全重现”、“感受思春期少女的荷尔蒙”等标语不禁让人虎躯一震。这一瓶 10ml 的香水售价要 1500 日元一点也不便宜，日本网友表示为阿宅们的未来担心……这种香水当然不是用来喷在身上的，不过还是会有很多猥琐大叔会去购买的吧。





工口游戏杂志附赠带香味条纹胖次

工口游戏杂志『PC Angel neo』6 月号与刚刚发售的 Galgame『カミカゼ☆エクスプローラー！』联动，赠品为游戏中三名女主角的条纹胖次，不过特别的是这些胖次是带有香味的哦。『カミカゼ』是一部以环境被破坏、人们生存空间减少的近未来为背景，世间出现了拥有特殊能力者的超能力学园 ADV。这也是继 10 年 11 月号以来『PC Angel neo』这本杂志第二次以条纹胖次作为赠品。由于赠品的味道，杂志被翻开的时候都飘着一股香气，可见威力不小。





俺妹 PSP 游戏新作 全家福剧情依然犀利

俺妹 PSP 游戏的续作『俺の妹 ポータブルが続くわけがない（俺妹游戏不可能有续作）』近日已发售。继前作各种神奇的孕之结局后，新作剧情依然犀利。从网上放出的剧透图可以看到，凶介和每个妹子都生了孩子，而且除了桐乃线又生了一对兄妹外，其余全部为女儿。妹控之后又是鬼父……凶介你这是要闹哪样！不过看到全家其乐融融的样子，就先饶了你吧……







峰不二子等身大手办 实体质量惨不忍睹

经典漫画『鲁邦三世』在今年 4 月播出了新的 TV 版动画。这次的动画以身材娇娆色气十足智勇双全的谜一般的女人峰不二子作主角，高质量作画和独特风格的鲁邦三世仍然是当季的人气番。日本网站近日放出了『鲁邦三世』角色等身大手办的预订，主人公的鲁邦、次元大介和峰不二子都被做成了一人高的塑料模型，预订价格也高达 50 万日元！这么贵的手办有人会买么？如果说做工精致的话估计还会有人买账，可是看了展示照片……两位男性角色还算好说，但是我们美丽的峰不二子小姐被做的面目全非，实在惨不忍睹。如此质量的等身手办，看来只能放在公园里给小孩子玩耍了。▲









Story

故事的舞台是一座颇有都市氛围的大型新建学校——美飒学园。就读于其中的主人公浅叶悠真由于在给“某项工作”帮忙，有机会了解到女孩子各种恋爱的烦恼。从苦闷而青涩的恋爱到泥淖一般昏暗的恋爱，他在对各种不同的恋爱疑难问题进行出谋划策的同时，渐渐对恋爱失去了憧憬和幻想。见悠真的这种态度，周围的大批女孩子则为了征服他而燃起了斗志，甚至还搞起了“能成为悠真的恋人即可获得赏金 2 万 1 千日元”的悬赏，可悠真对少女们的态度依然不见改观。在这时，一位自称“恋爱妖精”的神秘少女出现在他的面前……

“我来实现你的恋爱了”。

就这样,一段从初春到初夏的，讲述最初也是最后的恋爱的故事，开始了。

■如月千华 ■责编 /Jedi ■美编 / 晗酱

Palette社与和泉つばす组合的新作降临

恋がさくころ桜どき

恋花绽放樱飞时

- 公司：Palette
- 类型：AVG
- 原画：和泉つばす
- 人设：みなせ未来
- 发售日：未定

Comment

在著有“如砂糖一般甜美的恋爱”的『ましろ色シンフォニー』（以下称『纯白』）上市之后，染色板品牌之下除了くすくす×NAYON 这对组合之外，画师和泉つばす也成为玩家们信赖的标志。随着『纯白』推出 PSP 游戏和播放 TV 动画，和泉的人气和认知度自曾经的『あかね色に染まる坂』以来，再次被刷到新高。而在『纯白』动画完结半年之后，和泉与染色板第二次合作的消息应声而来。

游戏标题『恋がさくころ桜どき』（我们姑且将其翻译作为“恋花绽放樱飞时”）便已经可以看出这款新作将是以春季为背景的恋爱故事，这对于一直担任甜口型恋爱题材作品原画的和泉来说是最合适不过。而本次担任剧本的みなせ未来是一个陌生的名字，他在访谈中称自己写手经历已达 10 年之久，只不过在本作才首次使用“みなせ未来”这个笔名——说不定他就是哪位老手的马甲呢。

最新的访谈中，两位制作者表示本作会继承『纯白』优秀的方面，譬如对情侣甜蜜生活的描写——但同时也会挑战新的方向，而并非单纯继续老路线。首先，在剧本方面，『纯白』讲述的是“两个人的恋爱”，而本作的故事则将表现“恋爱不只是两个人的事”。各位女主角身边都会设置不同的配角，当男女主角坠入情网后周围会有怎样的反应，对周围的人际关系会有怎样的影响，这些内容将与剧本的主题息息相关。人物方面，みなせ称不会依靠过度的对话描写和太浓厚的角色设定来展开话题或吸引目光，而是着眼于对“少女”本质的刻画。另外，据说这次作品中包含了让人想去重温纯白色的内容，说不定会有一些旧作人物或是场景登场？

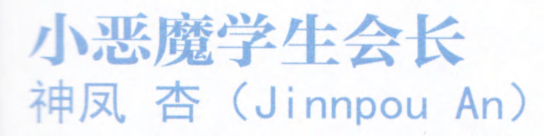
就在一两年前，染色板通过『纯白』证明了学园纯爱作的可能性，这的确是一次难得的成功。但这种成功是很难复制的，既然制作人也表示本次将有新的挑战，那么我们不妨看看他们还能在这早已泛滥的题材中开辟出怎样的新天地吧。

神秘少女 媞娜（Tina）

■ 血型：不明
■ 生日：不明
■ 身高：139cm
■ 三围：B 很小 W 很细 H 很可爱

出现在主人公悠真面前，自称恋爱妖精的神秘少女。由于“无处可去”而住进了悠真家里，时时刻刻想要帮助悠真实现恋爱。不过不知为什么她要和悠真一同起居，同床共枕，常常黏在一起……与悠真保持着最接近“恋人”的位置。设定中，只有悠真和第一女主角神凤杏能看到她的存在，他们三人的关系如何以及她会以怎样的形式与其他女主角进行接触等问题必须等待今后的情报。不过无需置疑的，她必然是整个故事的核心，说不定还是所谓的“里女主角”呢。



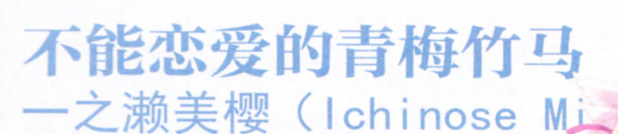


小恶魔学生会长
神凤 杏（Jinnpou An）

■ 美飒学园三年级
■ 血型：O 型
■ 生日：4 月 2 日
■ 身高：162cm
■ 三围：B 89 W 59 H87

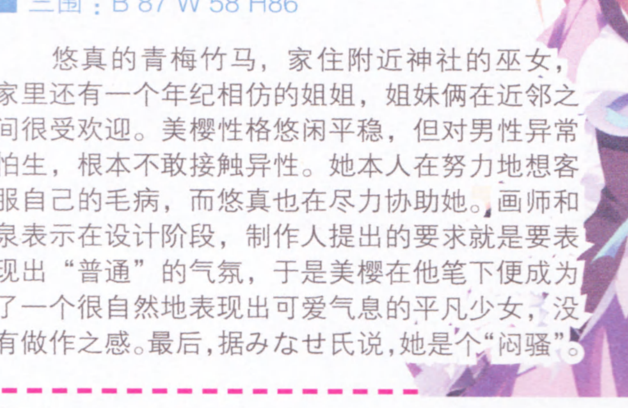
开朗活跃，与任何人都能熟识起来的现役学生会会长。不管是人还是物，只要自己想要的东西就一定要得到手，目前的目标就是被悬赏中的主人公悠真，为了让悠真加入学生会而不遗余力的做“手脚”。校园里只有她身上的校服与其他人不一样，这凸显了她的个性的同时也使她包裹着谜团，让我们不能单纯用某某属性来归纳她。用剧本作者みなせ氏的话说，她就是一个“闭上嘴很好，张嘴就残念的美人”。





不能恋爱的青梅竹马
一之濑美樱（Ichinose Mi

■ 美飒学园二年级
■ 血型：A 型
■ 生日：5 月 8 日
■ 身高：148cm
■ 三围：B 87 W 58 H86



悠真的青梅竹马，家住附近神社的巫女，家里还有一个年纪相仿的姐姐，姐妹俩在近邻之间很受欢迎。美樱性格悠闲平稳，但对男性异常怕生，根本不敢接触异性。她本人在努力地想客服自己的毛病，而悠真也在尽力协助她。画师和泉表示在设计阶段，制作人提出的要求就是要表现出“普通”的气氛，于是美樱在他笔下便成为了一个很自然地表现出可爱气息的平凡少女，没有做作之感。最后，据みなせ氏说，她是个“闷骚”。

沉着帅气地妹妹
浅叶こなみ（Asaba Konami）

■ 美飒学园一年级
■ 血型：AB 型
■ 生日：11 月 17 日
■ 身高：151cm
■ 三围：B 85 W 57 H 85

悠真的妹妹。冷静沉稳的性格使她看起来比实际年龄年长。学校里，她是在男生中间拥有超高人气的美少女，不管什么事都能从容地应付自如，但在家里就完全是另一幅模样。与哥哥关系很好，但对他并没有异性的意识，被看到小裤裤也面不改色。受过世的爸爸影响，她比较擅长将棋，不过不知道为什么总是赢不过完全凭感觉下棋的哥哥。みさせ表示，这个角色的关键在于刻画她恋爱之后的转变。▲



严肃的风纪委员长
月岛夕莉（Tsukishima Yuuri）

■ 美飒学园二年级
■ 血型：B 型
■ 生日：9 月 21 日
■ 身高：156cm
■ 三围：B 82 W 56 H 83

做事严肃认真，责任感极强的风纪委员长。为人表里如一，公正廉洁，对待异性她也会直言不讳地提出意见，因此不管男生还是女生都很依赖他。与好友美樱并列为学校选美大会大奖得主的她，即便在同性中间也是令人憧憬的存在。在形容她的关键词中，还有“恋爱否定派”、“在女子校长大”这样的词条，可见她对于恋爱相当陌生，于是故事中她将如何被染上恋爱的色彩将是我们关注的话题。





英雄＊戦姫

■文 / 大山同学 ■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / 小野喵子

剧本 藤原休樹、企画屋
原画 大槍葦人
音乐 yan、大嶋啓之
发售日期 2012 年 03 月 30 日
推荐度 7.5

项目	评分
画面	8
剧情	5
音乐	7.5
体会	7
其他	7

去年 Alicesoft 的『大帝国』让众多玩家过了一把恶搞二战名人的瘾。然而『大帝国』再怎么恶搞，取材范围也跳不出二战，对于很多梦想着来一次关公战秦琼吕布对亚瑟之类的梦幻对决的玩家来说，似乎只能指望蘑菇的圣杯战争再多来几次。就在这个时候，一间名为天狐的新公司的处女作出现了，它就是本文将要提到的『英雄＊戦姫』。

『英雄＊戦姫』是一个地域制压型 SLG，在一个以地球为原型的架空世界里，失忆的男主角无意中救了身陷重围的ヒミコ（卑弥呼），然后机缘巧合地走上了统一全球的道路。在这个世界里遍布着大家熟知的历史名人和神话人物：秦始皇、伊凡雷帝、亚瑟王、拿破仑、阿喀琉斯、太公望……他们不仅集体穿越聚首一堂，而且全是女的！于是一个超时空梦幻后宫诞生了。

提到大枪苇人相信大家都不陌生，除了独特的画风和出名的萝莉控外，他的小魔女（Littlewitch）公司和 FFD 引擎也曾经做出过『白诘草话』、『四重奏』、『少女魔法学』这种可以在 Galgame 史上留名的游戏。可惜小魔女后期的作品通过压抑演出减轻原画工作量的同时暴

露了剧本虚弱的问题，评价一作不如一作，最终关门大吉。然而大枪做 Galgame 的热情未冷，小魔女关张后不久就以天狐的马甲重出江湖，而且一上来就抛出这个角色总数接近 100 人的地域制压型 SLG，把大家的胃口吊得老高的同时也不禁令人担心他一口气画这么多角色能不能应付得来。事实上他的确应付不了。本作虽然角色出场人数众多，但实际上有 CG 的人并不多，能推倒的更少。即使只看立绘，也是每人只有一张，表情变化只存在于对话框的小头像里。不过好在 CG 质量还算可以，而且人物设计也充分考虑了历史原型的特色，槽点满载，所以画面上倒不至于令人非常不满。此外大枪还请来了黑星红白等一众外援每人设计了一个角色，虽然都是没 CG 的，不过也足够赚噱头了。

负责音乐的是小魔女时期的老搭档 yan 和大嶋啓之，质量自然是稳定得很。不过除了主题曲以外能留下印象的音乐几乎没有，总体只能算不过不失。此外本作只有角色个人好感度事件和主线剧情里有语音，大量的支线和日常剧情都只能靠脑补，虽然考虑到处女作的成本问题不是不能理解，但总觉得缺了点什么。

剧本请来了藤原休樹做主打。先不说他总是捎上快被人称为地雷屋的企画屋，藤原休樹自己过往的表现也着实令人不放心。无论是在『恋騎士 Purely☆Kiss』还是『あかときっ！-夢こそまされ恋の魔砲-』里，藤原休樹都有着日常的插科打诨很有趣，但关键的主线就问题多多的毛病，在『英雄＊戦姫』里也没有例外。本作各种人物好感度事件设计得可算不错，既顾及了历史的恶搞也很突出各个角色的萌点，然而主线却是一个用两句话就能概括完的老掉牙逆天故事，虚弱得可以被忽略。再加上企画屋弄出来的大量流水账式支线、要么没有要么一回合蹦出来十几个的事件触发系统、以及与事件数量完全不成比例的每回合行动次数，导致本作的剧本只能用“支离破碎”来形容。幸好大枪聪明，从一开始就没有把这游戏定性为











剧本型，而是走了欢乐恶搞为主的角色系路线，因此这个完全不值一提的背景故事倒也没有对游戏的整体评价造成什么严重的负面影响。

作为一个角色系游戏，而且是一个以恶搞超过 80 个历史名人为卖点的角色系游戏，角色的设计自然是重中之重。为了能突出每个英雄的特色，大枪在设计这些女性化名人的时候下了相当多的功夫，从外观上就捏它满载，因此发售前对官网上名字打码的角色的实际身份的猜测也成了一种乐趣。本作对名人的选取范围意外地广，除了像织田信长亚瑟王这些几乎不可能跑得掉的人气角色外，阿基米德、贝多芬、浮士德等与战斗无缘的名人也难逃毒手，至于犬儒派哲学创始人提奥奇尼斯和冈比西斯二世这种恐怕一般玩家连听都没听过了。既然要恶搞到底，光女性化和改一下外观自然是不够的，于是各名人的性格和行动也被进行了各种似是以非的改造。如果你觉得秦始皇是个病弱萝莉，找长生不老药是为了治病、亚瑟是个世界级偶像，用歌声萌倒全球、伊凡雷帝是个 S，俄国军人里全是 M 还算可以接受，那大预言者诺查丹姆斯是个大手 BL 同人志作者恐怕没人能想到了吧？而“恐怖大王”的能力居然是让全世界人的脑子里不停反复出现各种 BL 场景的设定更是令人喷饭。

有了精心设计的角色，剩下的问题自然就是 SLG 系统了。本作标称是“地域制压型 SLG”，很容易让人想起 Alicesoft 的『大 XX』系列和『战国兰斯』，事实上 Alicesoft 也的确有参与这个游戏的制作，还让人气角色上杉谦信来了一次客串穿越。但是『英雄＊戦姫』的系统做得还是比较简陋。

首先最大的问题是 NPC 国家不会互相开打，更不会主动向玩家进攻，而玩家可以进攻的国家也有顺序限制，于是“地域制压”就真的是只有玩家在慢慢压过去，完全没有『大 XX』系列和『战国兰斯』那种进攻前面时还得防着后面盯着侧面的紧张感；其次事件系统做得不太好，触发条件是占地数而不是回合数，触发后也没有解除时间限制，结果就是只要够闲完全可以一周目完成所有事件，于是没了二周目的意义；最后就是日常事件重复性太高，光是名胜参观和美食巡回就各有几十个类同的事件，容易令人感到厌烦。不过战斗系统做得倒是不错，虽然简单但不无聊，根据参战角色、道具和技能的不同打法也有相当的变化，于是是整体看上去虽然缺点很多但却种有让人一口气跑完一周目的奇怪吸引力。

总体来说大枪这次放手一搏吐血画了上百个角色的结果还是不错的，虽然耐玩性有点问题，但欢乐地完成一周目不会有什么障碍，喜欢名人恶搞题材的朋友不妨一试。▲

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 小野喵子



最近常逛 nico 和 Pixiv 的人一定会发现，某个叫“Ib”的单词在两个网站的每日排行榜上出现频率高得离谱，相关作品的热门程度甚至能与 Vocaloid、东方之类相抗衡。既不是经典动漫亦不是热播新番，这仿佛是一夜之间凭空出现的谜作到底是何方神圣？它究竟有着什么样的魅力让如此多的人为之迷恋疯狂？

『Ib』是由一个叫 kouri 的人用 RPG 制作大师 2000 制作，并在自己的个人主页上提供免费下载的角色扮演类恐怖游戏，在这边常被译作“恐怖美术馆”或“美术馆惊魂记”。游戏中玩家要扮演一名随双亲来到美术馆参观的 9 岁小女孩 Ib（イヴ），无意间踏入充斥着各种不可思议怪相的异世界，在其中邂逅似乎同样遭遇类似不测的同伴 Garry（ギャリー）与 Mary（メアリー），并与他们一同为回归“正常”的美术馆而展开充满谜题与惊悚的冒险旅程。该游戏于今年 2 月份公开，3、4 月间知名度便开始爆发式地增长，近来更是通过一些实况投稿，在 nico 众间引发了巨大反响，各种衍生动画也层出不穷、备受热捧。

nico 历史上类似『Ib』这样造成轰动效应的免费游戏其实并不少见，像『青鬼』、『ゆめにっき（梦日记）』等等。乍看之下，它们画面粗糙、流程简短，更谈不上什么精美人设豪华声优，简直像是 10 多年前的红白机时代穿越过来的老古董。但这并不代表它们没有引人入胜之处，就像很多红白机上的古老作品至今也为众多游戏迷津津乐道那般，能够让玩家享受到足够的乐趣，作为一款游戏它无疑就是成功的。

而『Ib』便是如此，甚至有人评价它是免费游戏界首屈一指的经典之作。精心设计的场景渲染出令人脊背发凉的惊悚氛围，各种道具的摆设、变化和移动常常能给玩家带来意想不到的“惊喜”，诡异恐怖的同时又不乏温情细腻的剧情与对白，也为该游戏加分不少。不过『Ib』制胜的关键或许还要归功于人物的魅力——两只可爱的小萝莉自是不说，那位说话语气有点娘娘腔、性格开朗天然、到了关键时刻却异常帅气可靠的美男子 Garry，更是迷倒了不少女玩家。Garry 与 Ib 间的深厚羁绊亦十分感人。总之如果摆脱对简陋制作的成见，全身心地投入其中，『Ib』绝对是一款不可多得的免费游戏佳作。

若想体验『Ib』的魅力，可以去作者 kouri 氏的官网免费下载，或是像某星人一样上 nico 观看レトルト的游戏实况 (mylist/31119579)。而且相信很快会有汉化版游戏的出现，到时候对『Ib』感兴趣却不会日语的朋友们，也务必要体验一回这场发生在“史上最恐怖的美术馆”之中的感动旅程。接下来将要介绍的几个『Ib』相关的动画都带有满含各种华丽的剧透，没有接触过游戏本体又不想被剧透扫兴的人可要注意哦。

【手描き Ib】

深海の Ib【完成版※ネタバレ注意】

番号：sm17685613 作者：ココ





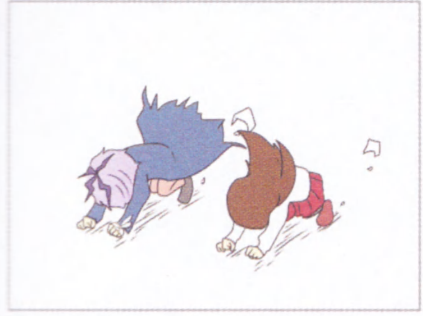

作为 nico 上评价最高的『Ib』手绘 MAD，这个作品将游戏从开篇至 True End 大约 3 小时流程浓缩在短短的 4 分多钟内，画风精致，剧情节奏也把握的恰到好处，尤其是对某些经典片段的描绘，更是唤起了观众们交织着恐惧与感动的深刻记忆。MAD 中使用的配乐『深海のリトルクライ（深海的 Little Cry）』(watch/1331821159) 是由 sasakure.UK 创作、土岐麻子演唱的歌曲，音乐的氛围和歌词的涵义都与动画内容十分契合，也让这份震撼得以升华。

NICO NICO

【手描きIb】
ギャリイヴでローリンガール【転がってみた】

番号：nm17740731 作者：タナハシ

该动画是根据一个『ローリンガール(Rolling Girl)』的手绘PV(sm11958190)的形式，并融入『Ib』的元素再创作的动画。该作品的开篇是模仿原PV让可怜的小Ib用各种姿态高速翻滚前行的动画，如此自然连贯的动态都是逐帧一一描绘出来的，可见作者在其中投入了多少时间与精力。后段则着重用三位主句出现、并行、消失的编排、并适当穿插单幅静止画的形式，来暗喻游戏中的不同分支剧情与结局，仔细看来意味深长、匠心独具。





【手描きIb】
聲【忘れられた肖像】

番号：sm17632901 作者：尾谷

在『Ib』的游戏进程会根据玩家的一些操作和选项，最终走向五个不同的分支结局，这些结局无论是好是坏，都各自有着令人难忘的亮点或是感人之处。其中有一个名为"被遗忘的肖像"的BAD END，在玩家中获得了相当高的支持率。在这个支线里，Garry为了救Ib牺牲了自己，永远沉睡在了那个扭曲的空间中；而回到现实的Ib在美术馆的展品中看到绘有Garry睡姿的画像，但她已经失去了在异世界的所有记忆，浑然不觉画中之人与自己共同度过的那段本该难忘的时光。

这个使用歌手天野月子的名曲『聲』制作的MAD正是在这个结局的基础上绘制的，歌曲与画面内容的同步率异常之高，在表情和动作的表现力上也十分出色，Garry的一颦一笑都会让人心头一紧。





名曲メドレー THE IDOLM@STER ノンストップ MIX

番号：sm17701237 作者：りるP

迷恋『偶像大师』的人和现在厨AKB48的粉丝应该有着挺类似的心态吧。看着一个个稚气未脱的年轻女孩为梦想努力奋斗，在挫折中走向成熟的成长历程，总会触动到人们内心中最柔软的部分。这个IMAS的音乐集锦虽然只是把那些听众耳熟能详的乐曲简单地拼贴在一起，但无论从曲目间天衣无缝的衔接，还是曲顺的编排与画像的选取，都能感受到作者满满的爱。其实IMAS里还是有很多非常中听的歌曲的，所以就算是不熟悉IMAS的人也可以拿它来当作业BGM用哦。





そんな千本桜で大丈夫か?
【エルシャダイ発売祭】

番号：sm17661915 作者：ネロ

如今『Ib』热正如火如荼，而去年这个时候的nico可是"大丈夫，萌大奶"（误）的天下。眼看『El Shaddai』（中译"全能之神"）也发售一年了，由这款游戏的宣传PV衍伸出的这个捏他还在为人所津津乐道。这不又有作者把它拿来恶搞黒うさP的Vocaloid名曲『千本桜』了——居然连歌都能唱出来，还附带各种搞笑效果，槽点都多到吐不过来了，你说就那几句台词咋就这么万能呢?









这里是五月快要结束了却还没有摆脱五月病的某星人，我们下回再见咯(・x・)ノシ



指尖下的二次元
——基于iOS平台的宅系应用程序考
■文/Span・いしさか
■责编/jedi、如月千华■美编/小野喵子

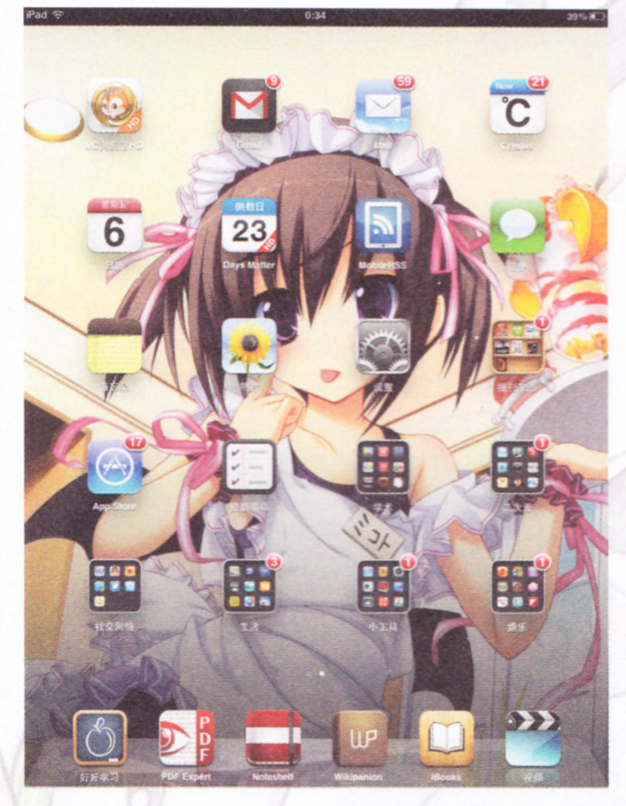
引言



-INTRODUCTION-

改革开放给人民的生活带来了翻天覆地的变化，群众物质生活水平不断提高，精神生活也日益丰富……哦不好意思离题了，但是事实的确如此。随着各位同好们生活水平的提升，拥有苹果i字头系列终端的人也日渐增多，iPhone和iPad逐渐取代了诺基亚，成为新一代的"街机"。普罗大众亦已如此，更何况购买力爆表的宅众们呢？无论是漫展上还是面基时，你总能见到iOS终端的身影。

正所谓有需求就有市场，无论是iOS游戏和应用程序(以下简称App)的供应商和开发者，还是11区的ACG相关企业，都敏锐地注意到了其中的商机，纷纷推出形式各异花样百出的App以满足阿宅们对此类应用的需求。作为来福士戴尔的忠实用户之一，笔者希望通过这篇文章带领各位走进iOS宅系App的世界，用你的指尖，开启二次元世界的又一个入口。



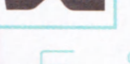
■笔者的iPad主界面

虽然苹果AppStore里的宅系App可谓是浩如烟海，但总结下来还是可以分为游戏类、资讯类、影音阅读类、网络客户端类、宣传应援类、萌化实用类以及其他类等七大类别。各个类别之间的界限并不分明，各有重叠之处，这里的分类仅作直观上的参考。在针对各个类别进行介绍的同时，笔者也会挑选其下具有代表性的部分App进行深度介绍。



游戏类



-GAMES-

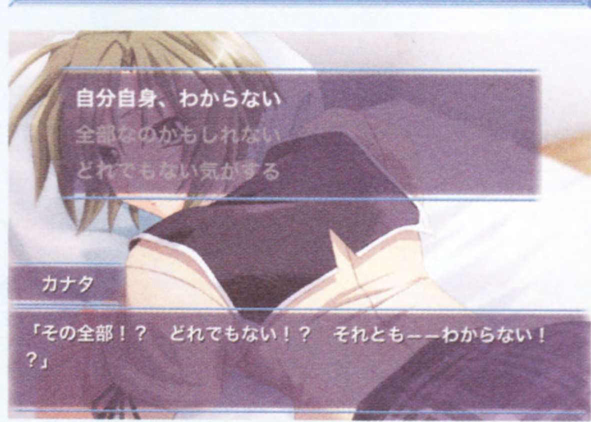
代表App：叙事曲、Memories off系列、STEINS;GATE HD、Mikuflick、Flyme2theMoon等

固然AppStore的货架上游戏数不胜数，相比之下投宅之所好的游戏却是少之又少。iOS终端对阿宅的一大吸引力就在于其便携性和易操作性，这点在Galgame上体现得尤其明显。试想一下对着台式机和笔记本推Gal的感觉和躺在床上手拿iPad推Gal的感觉，可谓是天差地别，而且捧起来的感觉也不同(你够了！……但毋庸置疑，iOS的触屏操作与PC端Gal的大部分鼠标操作完美兼容：单击以对话和选项、左右划屏以快进、上划屏打开对话记录、下划屏关闭对话框。因此，iOS成为了许多阿宅日思夜想的推Gal平台。









基于 iOS 终端并不高的普及程度，大部分主流 Gal 厂商并没有为自己旗下的热门作品开发 iOS 版本，但惟有 5pb/CYBERFRONT 一家例外。5pb 作为著名 Gal 厂商 KID 社的继承者，不仅延续了『Memories off』（秋之回忆）系列的传奇，更是将『秋之回忆』的几部名作进行移植，在 AppStore 上销售。虽然只有 iPhone 版而没有 HD 的 iPad 版，但是能够将经典之作放在掌心之间欣赏的好处，也还是吸引了许多忠实粉丝的眼球。



iOS 上的秋之回忆系列包含：



秋之回忆



秋之回忆 2nd



秋之回忆－想君



秋之回忆 6 ～ T-Wave ～



秋之回忆 7：勾指起誓的记忆

以上五部作品，包括全语音在内的全部内容都进行了移植，所以游戏的大小也相应的大一些（0.9G~2G 不等），不过相对于 iPhone 的大小而言还是可以接受的。四部作品的售价从 12.99 美元到 18.99 美元不等，其中『秋之回忆』本作有繁体中文版，手头有余力、设备已破解的同好可以购买或者下载来尝试一番。



另一部值得关注的 iOS-GAL 则是前段时间的国产话题大作『叙事曲』。由 286studio 开发的这部商业作品，从宣布制作的一开始便得到了广泛的关注。『叙事曲』讲述了男主角南望在大学生涯中，与两位女主角若瑜、程可，以及好友大 K 之间发生的爱情和友谊故事，其故事情节与主流的校园系 Galgame 有所差异且不乏新意。故事发生的城市以海滨城市厦门为原型，大学校园则以清华大学和厦门大学为原型，给玩家以更强烈的真实感，大学生活下的故事背景也更符合中国的实际情况。

本作的另一看点是国产 Galgame 中少见的中文全语音配置。除了男主南望遵循国际惯例（误）没有语音以外，从若瑜、程可到大 K，甚至是路人同学和老师都配有全程语音。另外，第一女主角若瑜的声优是知名配音演员山新，让人感叹游戏主创者的用心之深与投入之巨。虽然中文语音对于许多玩惯了日系 Gal 的阿宅们来说可能有些违和感，但是从声音的表现力与感情来看，其效果不亚于许多日系的优秀作品。

虽然作为国产全语音 Galgame 的一次突破，『叙事曲』的优势固然不胜枚举。但是瑕不掩瑜，本作也同样存在细节部分的小崩坏现象，例如部分背景人物没有影子、黑板板书制作粗糙（使用电脑字体）等等。即便如此，作为国产 Gal 的一次尝试，同时也是国产 Gal 在 iOS 上打响的第一炮，自然需要更多的爱好者的支持。

至笔者完稿之时，叙事曲的 iOS 版本（包括 HD 与 iPhone、简繁中文版）共获得了三百三十多份评分，绝大部分评分都是五星，平均评分也在四星半到五星之间，充分证明了这部作品的质量。虽然认知度还不高，不过 286studio 可以说走出了成功的第一步。『叙事曲』的 HD 版售价为 25 元人民币，iPhone 版售价为 18 元人民币，且提供试玩版下载。希望体验国产优质 Gal 的同好以及想支持国产 Gal 事业的同好，可以选择购买并欣赏这部优秀的作品。

游戏类方面，笔者选取了两部代表性的 Galgame 进行了介绍。除此之外，iOS 的宅系游戏还有相当多其他种类，比如三月份 SEGA 发布的热门 MUG（音乐游戏）『MikuFlick』，成为初音迷们口中的话题（对此笔者有一篇小评测，有兴趣的同好可以在和邪社上一览）。另外还有『命运石之门』的 iOS 版，国人自制的弹幕类游戏『Flyme2theMoon』等等，以及许许多多不为人所知的小游戏和 Galgame，都可以在 AppStore 里找到它们的踪迹。







资讯类

-INFORMATION-

代表 App：アニメ一覧、AnimeDB、AnimeBOX、日本動画情報、动漫资料库等

资讯类的 App 在 iOS 宅系应用中是比例比较少的一类。即便如此，还是有一些优质 App 能够满足阿宅们在掌间了解新番资讯的需求的。这类 App 大多免费，付费版的唯一区别就是去掉了广告。主要功能是汇总季度新番速报并推送到设备上。



笔者在此选取质量较好的"アニメ一覧"进行详细介绍。从名字就能看出来，该 App 使用了日语界面，对于不会日语的同好而言可能有些障碍，不过这不妨碍他的优点。它会随着季度来更新动画讯息，更新的方式为程序升级，包含了从 2009 年冬季番组至今为止的所有动画资料。



打开程序后的索引列表包含收藏夹、节目表、电视台列表、播送计划以及各个季度的番组的分列表，其检索和收藏的功能相对比较齐全。进入其中的一个番组的信息，可以看到从概要、制作人员到声优表等一些列详细的情报，还包括联网检索和 wiki 检索功能，同时还可以在日本亚马逊上检索相关的商品内容。功能在同类程序中是相对比较齐全的，用户界面设计也相对友好，当然还是有无故跳出与卡死的 bug 存在。

其他几个 App 的功能与内容其实与刚才介绍的 App 大同小异，故不在此多做介绍，手头没有网络条件但又希望可以查询到新番的基本信息的同好，可以考虑下载此类 App。

影音阅读类

-PLAYER & READER-

代表 App：ComicGlass、AVPlayer、AcePlayer、MoeBrowser、二次元狂热 HD、iBooks 等

对于阿宅来说，iPad 与 iPhone 的一大作用就是看新番、漫画以及读轻小说和杂志等，有的阿宅还希望在 iOS 上可以实现观看弹幕站点的功能。以上的几部代表性 App 基本可以满足阿宅的如上需求。



先从 ComicGlass 说起。作为 iOS 最强漫画阅读器，ComicGlass 支持包括 rar 和 zip 在内的大部分主流漫画压缩格式，横竖屏流畅切换的体验使得单页和双页切换变得十分便利，滑屏换页的阅读方式让阅读体验十分轻松，加上独立亮度调节功能与漫画封面的裁剪创建功能，ComicGlass 让移动设备的漫画阅读成为了一种享受。仅 18 元人民币的价格也让许多人将其作为漫画阅读器的第一选择。

视频观赏方面，iOS 内置的视频只支持 X264_AAC 的 MP4 与 MOV 格式解码，这让 iOS 看动画变得限制重重。而 AVPlayer（这个名字真容易引起误会……）和 AcePlayer 内置了多种主流解码器，可以解码几乎所有主流的视频格式，但是在播放流畅度和使用体验上则略逊 iOS 自有程序一筹。此外这两个播放器还支持外挂字幕显示，虽然不能够像电脑端播放器一样支持各种字幕特效，但是在满足播放需求上，这两个程序还是达到了最基本的要求。两个播放器的价格也相对低廉，值得一试。



小说阅读的话，笔者在此推荐苹果的原生 App——iBooks。iBooks 支持 epub 与 pdf 等主流电子书格式，而 epub 格式的电子书支持显示封面、插图等内容，还可以更改字体大小与间距。另外，epub 电子书还可以在 iBooks 中实现高亮标注、书签、笔记等等功能。对于轻小说这种图文穿插的作品而言，iBooks 应当是再合适不过的程序了。

杂志方面，笔者见到的宅系电子杂志 App 应当只有 2DM 系列下的“二次元狂热 HD”了。作为 2DM 推出的一款杂志阅读软件，其目录列表中包含了相当多『二次元狂热』与『二次元画刊』的既刊，阅读体验和 ComicGlass 相仿，同时也支持书签等功能。杂志与程序本身的下载是分离的，大大减小了程序本身的体积。另外，杂志页面支持放大缩小，阅读感受十分清晰。但是杂志更新速度较慢，还未能支持在线订阅是其缺点。如果将程序进行改进而成为 iOS5 的报刊杂志栏的内置程序，同时支持杂志订阅的话，想必能够拥有更多的下载量与支持度。

最后，弹幕视频站程序，虽然针对 nico 的软件已有许多。但笔者在此推荐一款仍不算成熟的 App——MoeBrowser。这款程序只有 iPhone 版，支持观看 bilibili 视频和显示弹幕（除了特殊弹幕）。虽然用户界面仍不成熟，但相信通过进一步改进和功能扩充，阿宅们在 iOS 上刷弹幕的愿望总有一天会成为现实。



■笔者这里面基本都是糟糕漫所以打码处理……见谅

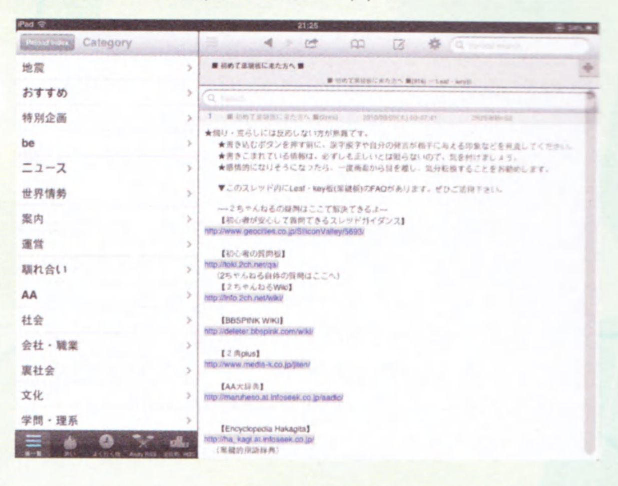


网络客戶端类

-WEBSITE CLIENT-

代表 App：2tch、3tch、pixiv 等

这类软件顾名思义，是一些著名的宅向（有部分不仅是宅向，比如基于 2ch 的 App）社交网络、论坛与官方网站的客户端。笔者在此重点介绍 3tch 和 pixiv 两款 App。





由于 3tch 是 2tch 的同类型升级版，故笔者在此以 3tch 为例。3tch 是一款基于 2ch 的软件，阅读体验与电脑端的 2ch 相差不大，功能也与 web 版的 2ch 完全一致。3tch 支持收藏讨论列与讨论内容，支持发送回复、新开讨论列、讨论列内容推送等等基本功能，还支持讨论列的选项卡浏览模式。同时，3tch 支持 RSS 订阅，并且可以根据讨论版和讨论列的热度对订阅内容进行排序。喜欢浏览 2ch 的资深宅民一定会中意于这款 App 的强大功能。另外，这款程序是免费的。





网络社群方面，喜欢画图和收图的宅民一定对 pixiv 不会陌生。作为世界最大的个人绘画 / 同人作品交流社交网络，pixiv 一直深受同人画师、插画家、同人社团以及绘图爱好者的喜爱。而 pixiv 又推出了官方的 iOSApp。在用户登录这款 App 后，可以查看自己的 P 站排名、追随者的插画、全站的新插画等等，同时支持插画搜索、小说浏览等功能。这款程序在功能强大的同时仍然有不少小问题，比如用户界面不友好、速度较慢、操作体验不佳、有广告（免费软件）等等，但作为一款客户端，



仍是具有相当高的“性价比”的。

除了这种社群类客户端以外，还有一些宅系产品周边关联的企业（如天闻角川等）也放出了自有的 App 软件，支持资讯浏览与商品购买等等功能。笔者在此不予以赘述。

宣传应援、萌化实用与其他类

-PROMOTIONAL, FUNCTIONAL& OTHER APPS-

代表 App：釣らなイカ娘、僕友少ない iP、けいおん時計、覚える化学式、漢字読めるカナ、日本史マスター、OuO 等

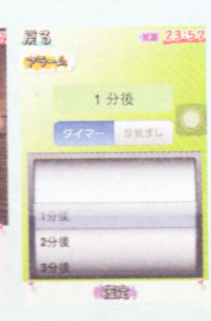
这三类归于一起的原因在于其功能、形式相对重叠较多，难以划清具体界限。同时这三类 App 的数量也是宅系 App 中数量最多的。

首先是宣传应援类。这一类程序大多起着“广告”的作用，多为 fans 向的小程序。一般来说在新番播出或者游戏发售宣传时，制作方会推出以作品为主题的 App 来吸引阿宅们下载，达到宣传效果。这类程序大多数属于小游戏、人机互动、闹钟、换装等等几类，有些程序还会在其中夹带一些 extra 包（比如不同的程序皮肤和服饰），而往往这些附加包要另外付费。制作方圈钱的阴谋在此又得到了实现。



笔者在此介绍两个 App，分别是『釣らなイカ娘』和『僕友少ない iP』。第一个是动画『侵略！乌贼娘』的番组宣传小游戏，玩家需要操作挂有虾的鱼钩来吸引乌贼娘咬钩。放钩的位置和时机不准的话，乌贼娘是不会上钩的。其中也会出现小乌贼娘和一些奇怪的东西（误）。





另外一个是动画『我的朋友很少』的番宣交互程序，打开程序之后就是和夜空的交互界面，点选一些奇怪的部位（死）的时候，夜空会做出不同的反应。这款程序还具有时钟和闹铃的功能，并且在纪念日的时候打开会有特别的祝福语。其实，不仅是友少，『俺妹』也曾经出品过同类型的一款 App。可惜的是随着放送完结，两款交互式 App 都不得不下架，现在笔者手机里的僕友少ない iP 还是当时保存的。

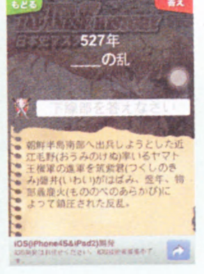
其次，萌化实用类。在这个万事万物皆可萌化的时代，一个 App 萌化一下简直是小 case。这类程序多为实用的小程序或者知识类程序，上面提到的几个 App 里面就有化学式学习、汉字假名学习与日本史考核等功能，还有一些属于计算器和时钟软件。其中的萌化形象多为原创的二次元角色或者同人角色，和市面上的一些萌化作品相映成趣。

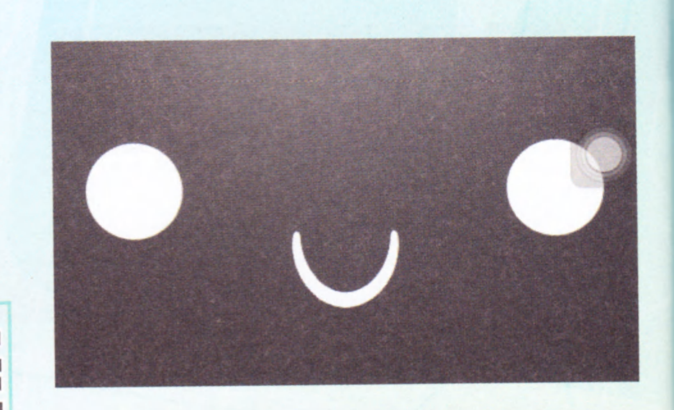
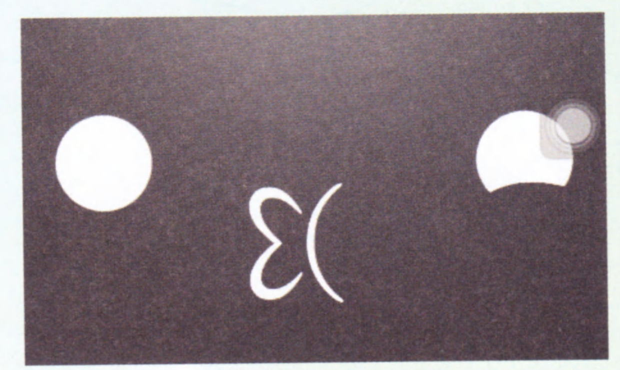
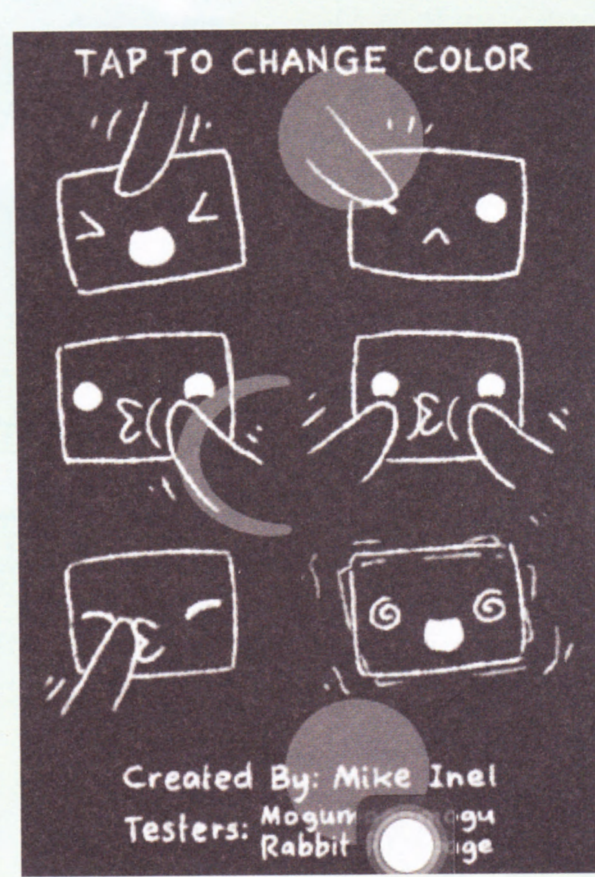
覚える化学式、漢字読めるカナ以及日本史マスター，这三款程序出自同一公司，在萌化上不是十分彻底。程序的操作方式只是单纯进行化学式的判断与回答，萌化点也只有打开程序时的画面以及程序图标。不过看着萌化后的画面去答题，也许还是能打动一些阿宅的心吧 =W=。

最后的其他类，属于一些能打动阿宅但难以分类的宅系软件，笔者在此推荐 OuO 这款颜文字萌化互动 App，它的界面就是简单的一个颜文字人脸，可以通过触摸改变表情。阿宅们没事的时候可以拿这个杀杀时间，看着看着心情也会好起来的 ^^。










结语

-CONCLUSION-

iOS 的宅系 App 浩如烟海，在此介绍的不一而足。虽然在 iOS 上有很多实用的宅系程序，不过来福士戴尔要成为阿宅们随身必备的神器，也许还需要更加给力的 App 的出现。笔者在这里为大家推荐一个站点，从属于 ACG 社交网络萌否的萌 App 汇总站“MoeApp（http://App.moefou.org/）”，希望各位能够通过这篇介绍文和这个网站，打造出自己专属的“来福士戴尔”！▲

附表：本文中提到或与之关联的 App 的名称、价格以及上架商店

注：与实际状况可能有所出入，而且凡在中国区商店有售的程序，一律以 AppStore 提供的人民币标价为准。

应用程序名称	售价	平台	上架商店	备注
游戏类				
叙事曲	25 元人民币	iPad 系列	中国、日本、美国	
	18 元人民币	iPhone、iTouch		
MikuFlick	2500 日元 /9.99 美元	iOS 全平台	日本、美国	需要日本或美国区账号，英文版
STEINS;GATE HD	233 元人民币	iPad 系列	中国、日本、美国	日文版
STEINS;GATE	233 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
STEINS;GATE Lite	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文试用版
CHAOS;HEAD NOAH Lite	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文试用版
11eyes CrossOver – 罪と罰と贖いの少女 –	163 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
11eyes CrossOver - 罪与罚与赎罪的少女 -	123 元人民币	iPhone、iTouch	中国、美国	繁体中文版
11eyes CrossOver - 虚ろなる鏡界 -	93 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
11eyes CrossOver– 虚空镜界 –	63 元人民币	iPhone、iTouch	中国、美国	繁体中文版
秋之回忆	88 元人民币	iPhone、iTouch	中国、美国	繁体中文版
メモリーズオフ Lite	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文试用版
メモリーズオフ	163 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
メモリーズオフ 2nd	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文试用版
メモリーズオフ 2nd 完全版	163 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
メモリーズオフ 6 ～T-wave	163 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
秋之回忆 6~T–wave~ 简体版	88 元人民币	iPhone、iTouch	中国、美国	简体中文版
Memories Off–Yubikiri no kioku–	163 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	日文版
Flyme2theMoon	18 元人民币	iOS 全平台	中国、日本、美国	简体中文版
资讯类				
アニメ一覧	85 日元	iPhone、iTouch	日本、美国	需要日本或美国区账号，日文版
动漫资料库	免费	iOS 全平台	中国、日本、美国	叙事曲
日本動画情報	已下架			
AnimeBOX	已下架			
AnimeDB	已下架			
影音阅读类				
ComicGlass	18 元人民币	iOS 全平台	中国、日本、美国	
iBooks	免费	iOS 全平台	中国、日本、美国	
二次元狂热 HD	免费	iPad 系列	中国、美国	
MoeBrowser	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	
AcePlayer	6 元人民币	iOS 全平台	中国、日本、美国	
AVPlayer	18 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	
AVPlayerHD	18 元人民币	iPad 系列	中国、日本、美国	
网络客户端类				
2tch	免费	iOS 全平台	中国、日本、美国	
3tch	免费	iOS 全平台	中国、日本、美国	
Pixiv	免费	iOS 全平台	中国、日本、美国	
宣传应援、萌化实用与其他类				
イカ娘を釣らないイカ	12 元人民币	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	
僕友少ない iP	已下架			
けいおん時計	免费	iPhone、iTouch	日本、美国	需要日本或美国区账号，日文版
覚える化学式	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	
漢字読めるカナ	免费	iPhone、iTouch	日本、美国	需要日本或美国区账号，日文版
日本史マスター	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	
OuO	免费	iPhone、iTouch	中国、日本、美国	

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者:November 星 出自:『东方灵华梦 』(2012 年 7 月)
出品：幻梦镜像 提供：苏克
http://blog.sina.com.cn/01evolution

永劫回归之樱，未来永劫之斩

The Eternal Recurrence of Youmu Konpaku

■文 /franniss ■责编 / 如月千华 JEDI ■美编 / 王姑良

——魂魄妖梦的赏樱一次设定考

妖・々・夢。那是什么？

本回解读的角色，是东方爱好者心目中非常有人气的魂魄妖梦，她不仅是相关二次创作的热门角色，还是神主在非官方投票活动中为数不多的亲自参与投票的角色。那么，神主为何会对这个角色如此重视？请看下文详解。

魂魄妖梦与前作『东方红魔乡』里的十六夜咲夜都是类似的“从者”地位，而且几乎都没有清晰成体系的设定，只有很多细节设定。所以我们解读到现在，就要对“神主都不知道自己会不会火”这类坊间传言，要有一个清晰的认识了。其实，神主知道自己在干什么，他所模仿的是作家森博嗣的侦探小说创作手法：在主线之外，用一些不相干的细节供读者玩味。神主把这个手法，使用在了给游戏角色添加内涵上。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：碳氟化钾 出自：『和风纪闻录 』
出品：正经同人 提供：Yugi
http://www.doujin-battle.com

从名字和标题的解读

Reading from the name and title

关于魂魄妖梦的姓氏，“魂魄”的意思，其实也就是“灵魂”。“魂”代表着“精神”的灵魂，当人类死亡的时候它会离开人体并升向天空；“魄”则是所谓“物理”的灵魂，在人类死亡以后会残留在体内几日。魂魄妖梦的姓氏，结合她的形象，还可说明，“魂”是她的半灵这一部分，“魄”是她的半人这一部分。

再介绍名字“妖梦”，就比较复杂了，而且我们要顺带解释一下游戏标题。首先要谈的是有关上期介绍过的骚灵三姐妹的一些设定考据。在『東方妖々夢　～ Perfect Cherry Blossom.』中，与骚灵三姐妹、莉莉白所在的四面相关，神主选取了两个关键字“春”与“幽冥”，而在魂魄妖梦登场的第五面，也同样使用了这样的关键字。

此处的“春”最初的根源，取自平安时代中期的著名歌人清少纳言所著的『枕草子』：“春是黎明最美。山头渐渐浮现淡白色，待到微微明亮时，细细摇曳出一线紫云。”（春は、あけぼの。やうやう白くなりゆく山ぎは　少し明りて紫だちたる雲の細くたなびきたる。现代日语：春は、あけぼのの頃がよい。だんだんに白くなっていく山際が、少し明るくなり、紫がかった雲が細くたなびいているのがよい。）

原句中的“やうやう”，通“ようよう”，通“YOYO”，即通“妖々”。也许你曾以为游戏标题中的“妖々夢”意思是：“叫做妖梦的妖怪”，或者“妖怪们的梦境”，恐怕只能说是离题万里了。难道妖怪做梦会梦到幽灵？机器人会梦到电子羊？这里的“妖々”，其实是“渐渐”的意思。

解释了“妖々”，再看“夢”吧。游戏标题里的“妖々夢”与角色名字里的“妖夢”有一字之差，先解释前者。关于梦境，这里可并不是指表面理解的那样，八云一家窝在家里做梦，而是要参照神主在本作创作阶段，所反复参考致敬的重要作品——『帝都物语』的一句：三岛在梦与幽冥的隙间（三島は夢と幽冥のはざまにいた）。此处是一个文字游戏，梦与幽冥是可换用的，于是可得到“妖々夢”里的“夢”，实则是“幽冥”。最终组合起来，“妖々夢”的含义，是“渐渐前往幽冥”的意思。回想一下我们玩过的游戏流程吧，主角少女们经历的是从冰天雪地到迷途之家，与爱丽丝夜间战斗，再随着上升气流飞上云层进入冥界，这样的一个过程。

“妖々夢”过后，我们可以对“妖夢”进行解释了。“妖夢”又通同音的“洋鵡”（学名：Psittacus erithacus），这是非洲西海岸森林地带的一种大鹦鹉。也许你曾认为妖梦和鸟儿是没什么关系的，可是根据魂魄妖梦的专用 BGM：『広有射怪鳥事 ～ Till When?』，这个曲目名中的“怪鸟”，就是指妖梦的立场（这是一个巧合，会在后文讲述内里的背景故事）。

关于妖梦的衣着和身高的基本设定，比较快捷的了解途径是读读『东方香霖堂』里的描述："这个叫魂魄妖梦这奇怪名字的少女，一进店里就冷得直打哆嗦，看她穿着上下绿色的衣服，那又短又宽的裙子让人看上去就觉得冷。那河童一样的娃娃头更让人看起来觉得幼小，而且看那个出场方式，果然还是太幼小了。更有特点的就是她那带在后背上的、有她身高那么长的长刀和带在腰间的短刀。来我店里还带着那么容易出事儿的东西，怎么说呢……就算被认定为是强盗都不奇怪，她那样子，也难怪我的店会拒绝她了吧，还把雪给弄下来一大块。”针对“冷的直打哆嗦”这一点而言，在 COSPLAY 妖梦的时候，无论长袖还是短袖，都是可以作为一次设定接受的。比如『东方妖妖梦』中是长袖，『东方永夜抄』里是短袖。

楼观剑与白楼剑

Roukanken and hakurouken

魂魄妖梦的能力在『求闻史记』里有记载：会使剑术，是二刀流的高手。她的两把剑分别是楼观剑和白楼剑。长的是楼观剑，据传是由妖怪锻造，因为太长普通人类用不来，一挥便有杀伤十只幽灵的威力。不过幽灵是无法杀伤的，到底有多少是真的，无法判断。另一把白楼剑是魂魄家的家传宝剑，据说能斩断对象的迷惘——如果斩向幽灵会使之成佛，但对人类挥剑便只有痛苦的折磨。而且能用此剑的只有魂魄家的人，原因不明。

单独看这一段，感觉这个记述方法还真是非常含糊。虽然明确说了是一挥可以杀十只幽灵，马上又说幽灵是无法杀伤，叫人怎么去信呢……不过必须知道的是，『求闻史记』就是这样，无法直接当成其它游戏的“官方设定集”来理解与参照，这也是东方系列一次设定的一个非常特殊的地方，也是引发大量误解的地方。如果谈及妖梦的双剑，我们需要知道怎样区分楼观剑和白楼剑。从长度方面看，长的是楼观剑，短的是白楼剑；从花纹方面看，剑柄有樱花图案的是楼观剑，剑柄有菱形图案的是白楼剑；从装饰方面看，有一撮白毛外加捆一朵花的是楼观剑，什么也没有的是白楼剑。

除却相关资料，让我们再回首『东方妖妖梦』的第五面，看看游戏里提及的关于剑的对话吧。在第五关末，主角少女与魂魄妖梦正式开战前，魂魄妖梦会强调所持双剑之中的楼观剑：“妖怪所锻造的楼观剑，几乎不存在斩不断的东西！”（妖怪が鍛えたこの楼観剣に斬れぬものなど、あんまり無い！）一个有意思的问题出现了，魂魄妖梦在这场战斗没有使用白楼剑？要知道她可是持有双剑，但为何在本关对战中却只使用了楼观剑？



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Weir 出自：『⑨的躲猫屋·红魔城之夜』
出品：正经同人 提供：Yugi
http://www.doujin-battle.com



魂魄妖梦在本游戏中，所用的符卡名主题为“六道轮回”。六道之三恶道为畜生、饿鬼、地狱。这些符卡是：幽鬼剑「妖童餓鬼の断食 -Easy-」/ 幽鬼剑「妖童餓鬼の断食」/ 餓鬼剑「餓鬼道草紙」 / 餓王剑「餓鬼十王の報い」 / 獄界剑「二百由旬の一閃 -Easy-」/ 獄界剑「二百由旬の一閃」 / 獄炎剑「業風閃影陣」 / 獄神剑「業風神閃斬」 / 畜趣剑「無為無策の冥罰 -Easy-」 / 畜趣剑「無為無策の冥罰」。六道之三善道为天、人、阿修罗。这些符卡是：修羅剣「現世妄執」 / 修羅剣「現世妄執 -Lunatic-」/ 人界剑「悟入幻想 -Easy-」/ 人界剑「悟入幻想」/ 人世剑「大悟顕晦」/ 人神剑「俗諦常住」/ 天上剑「天人の五衰 -Easy-」/ 天上剑「天人の五衰」/ 天界剑「七魄忌諱」/ 天神剑「三魂七魄」。这些是游戏第五面的符卡。在第六面她唯一的符卡，就叫做“六道”剑——六道剑「一念無量劫」的四个难度。

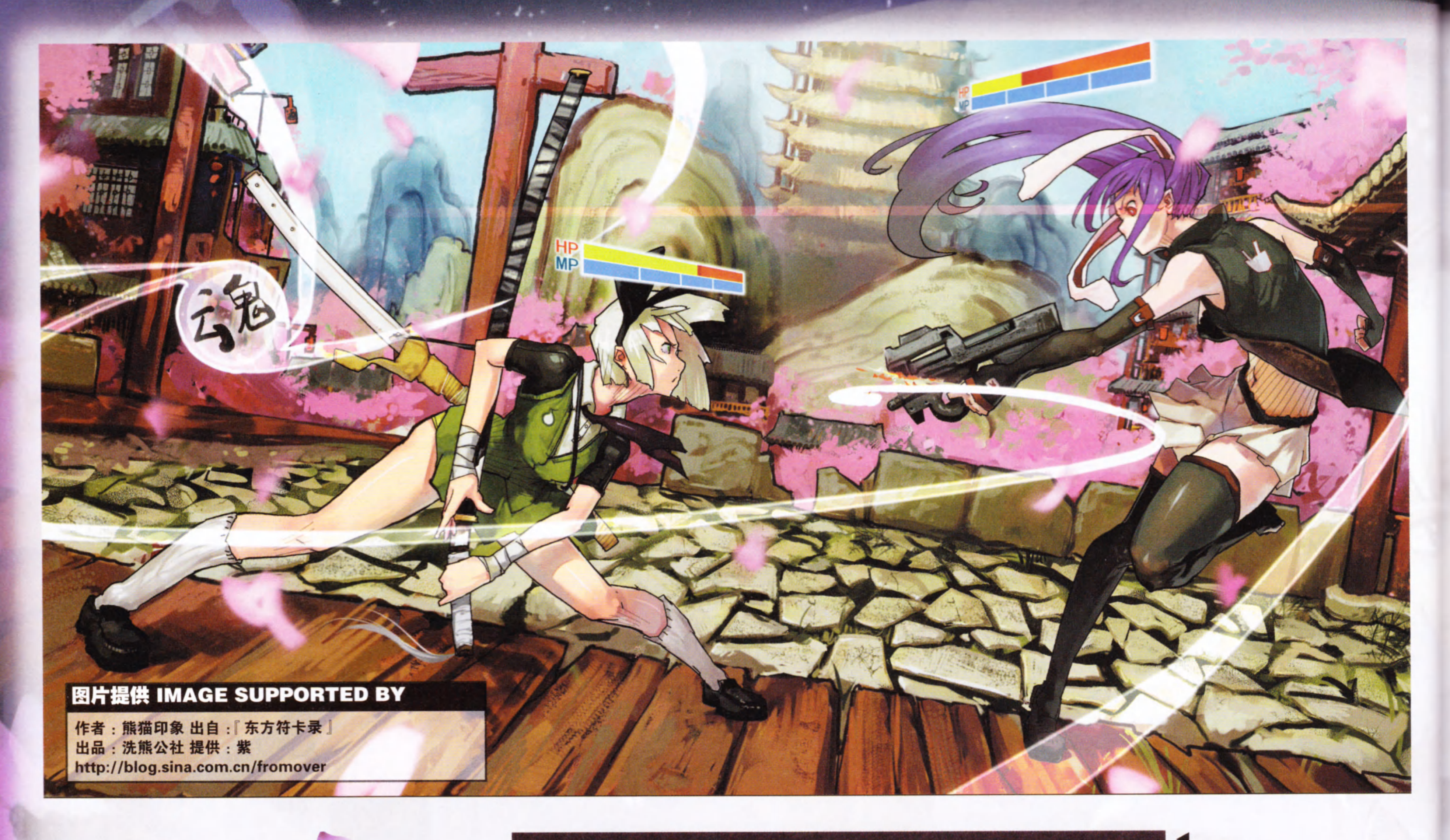
关于这些符卡命名的隐含意思，我们还是要从最小的那个看起——幽鬼剑「妖童餓鬼の断食」，这个符卡的命名，实则是日本佛门的退位天皇后白河法皇所创建的莲华王院（三十三间堂）的宝库中收有国宝“六道绘”的其中之一，讲述的是释迦的弟子目连为了拯救堕入饿鬼道的母亲，经由释迦指点救济的方法救出母亲的故事。

然而联系并非仅仅如此。国宝“六道绘”一共拥有十五枚，虽然没有一一对应的关系，但是魂魄妖梦在『东方妖妖梦』本作中名字不一样的符卡数目（不算难度标示英文），恰恰也是十五枚。这说明了“六道”这一主题，在本作设计时提纲挈领的作用。

如果我们深入弹幕游戏，会发现一个现象：魂魄妖梦在“六道”符卡之中，含有“非人”（即畜生、饿鬼、地狱、天、阿修罗）道的弹幕，都会使弹幕减速白化。此外，更进一步可以发现，只有纯粹的“非人”道的弹幕，不但会减速白化，还会在减速白化的过程中察觉到魂魄妖梦使用楼观剑斩断一个很难捕捉到的东西——即本作之中，主角少女擦弹蹦出的那个小圆点。楼观剑斩断了它直射的轨迹，变成了射出弹回（当然大多时候我们在减速白化中都在看弹幕轨迹造成了盲区，这方面情有可原）。由于六道剑「一念無量劫」系列，即包含了人道，又有非人道。所以仅仅白化，不斩断擦弹圆点轨迹。一个可能的推论是，魂魄妖梦只在非人道的“六道”符卡里，使用了楼观剑。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：海猫氢弹库 出自：『⑨ +mare：brave 』
出品：海猫氢弹库 提供：海猫氢弹库
http://hi.baidu.com/lowlightk



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：熊猫印象 出自：『东方符卡录』
出品：洗熊公社 提供：紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

全身全灵，半身半灵

Total ghost ,half ghost

说到魂魄妖梦的半灵，是非常有趣的。『东方妖妖梦』第五面的标题“白玉楼階段の幻闘”，伴随而出的字幕为：“The girl lived in the world after death.They were a half of a phantom and human...”。这个“a half of a phantom”就是作为魂魄妖梦一半的半灵了。根据多处资料可知，魂魄一族的半灵与半人，分别都是正正好好一半，没有比一半多，也没有比一半少。本文前边，提到神主曾经为魂魄妖梦投票，那是在第二回东方系列人气投票的事情了。神主在留言中也提及了半灵：“唯一死んでも生きても居ない者、割と理想的な半人半妖です。いつも一緒に居る一際大きな幽霊は、実は彼女の半分です。”（唯一不管生还是死在都不存在的人物，格外理想的半人半妖。平时与她在一起的大幽灵实际上是她的半身。）

『求闻史记』的相关记载是：魂魄家不是纯粹的幽灵，而是半幽灵半人类的家系。外表和普通人类无差别，思考方式也和人类一样。据说体温要比普通人低一些，寿命也比人类长很多，大概是因为有一半是无寿命的幽灵吧。还有就是妖梦身边跟着一只大型幽灵，这幽灵是半人半灵的特徵，也是和普通人的区别之一；它还按照半人半灵的意志活动，体温也不像通常的幽灵那么冰冷。另外关于这个半灵，比较生动的描写可见于『东方香霖堂』第十二话（新第三话）幽冥之光、窗外的雪：什么嘛，不是人类啊。那看来不管是治退妖怪还是治退幽灵都拜托不了她了啊…等等，她是幽灵？“你说你是幽灵？什么时候幽灵也能拥有像你这样的实体啦？又不是亡灵。”“啊啊，当然我的‘这一边’是人类的部分，我的幽灵部分在‘那边’。”少女指了指那个独占着暖炉的大个儿幽灵。

◀妖童饿鬼

▼天人五衰

半灵这个特殊体质，会帮助魂魄妖梦做一些什么事情呢？我们可以考察一下符卡：獄界剣「二百由旬の一閃」。由旬，是佛教语中计算里程的数目的单位，每由旬有三十里、四十里、五十里、六十里四种说法，但说四十里为一由旬者居多。“二百由旬”这个说法，可不止见于符卡名称，更在『东方妖妖梦』的角色设定文档之中：妖梦掌管着据说幅面（当然是大小姐的夸大之词）近两百由旬的西行寺家的庭院。这个庭院栽有数量令人惊恐的樱花，对于冥界中的住人来说是赏花的圣地。实际上“二百由旬”在『大藏经』中『长阿含经』中『龙鸟品』里有记载：“若卵生金翅鸟欲搏食龙时。从究罗摩罗树东枝飞下。以翅搏大海水。海水两搏二百由旬。取卵生龙食之。随意自在。而不能取胎生．湿生．化生诸龙”，“二百由旬”是“广”的最初概念。根据官方弹幕资料集『魔理沙的魔法书』里的记载，雾雨魔理沙把这个符卡视作表演型的弹幕，并补充说明了重要的一句，“此弹幕中的巨大光球，是妖梦的灵体部分所释放出来的”。的确如此，它固定在画面正上方，可以说是游戏世界里，半灵距离妖梦半人最远的情况了。

在『东方永夜抄』中，魂魄妖梦的半灵部分也有奇特表现。本作之中，人类角色在人逢魔状态可以打出紫色的刻符。妖梦是特殊的半人带着半灵的人类角色机体。当两部分的射击同时击打时，给予BOSS相同伤害的情况下所得刻符相比半人或半灵单独打出的刻符要少。在BOSS没有伴随使魔时，只用一部分去打就能拿到更多的刻符。可惜的是在EXTRA难度下，这个经验技巧并不适用——藤原妹红的翅膀部分相当于一个无法击破的使魔。

记忆与比拟，妖忌与怪鸟

memory and analogy, taboo and odd bird

『东方妖妖梦』的第五面最终符卡，天上剑「天人の五衰」。『天人五衰』是日本文豪三岛由纪夫的绝笔之作，作品将他的浪漫、唯美与古典主义发挥到了极至，他在创作完这部作品不久后发动政变并切腹自尽。“天人五衰”，指天人寿命将尽时，所出现的种种异象：头上花萎，腋下汗出，顶中光灭，双目数瞬，不乐本座。妖梦的弹幕“天人五衰”，五色霰弹，纷杂无序。实质上相比关卡里前几个弹幕，这里是非常好闪避的，无论是平凡的弹速还是密集程度，均表现着敌乱自溃之相。再说了，这个弹幕还有减速变白的过程呢。可是在官方弹幕资料集『魔理沙的魔导书』里，雾雨魔理沙却说“非常难，性子不合真是没法啊”。在此书里，这个弹幕备考是非常重要的：“碰到就会死于是要慢慢接近”——这充分说明，“天人五衰”这一现象，并没有带到魂魄妖梦的同名剑技的效果里，而是取了一则意境。这种意境的剑法的由来为何？我们不得不关注本作少女们三个“背后的男人”之一——魂魄妖忌。

『东方妖妖梦』角色设定文档魂魄妖梦部分记载道：先代魂魄妖忌，在担任了大概三百年庭师的某日突然顿悟，让还过于年幼的妖梦继承职位后幽居了。妖梦的剑术还不成熟，在成熟之前可不能荒废每日的修行。本是作为师父的先代却消失了踪迹，连妖梦也不知他在哪里。妖梦想，这也是一种试炼吧。

而后，西行寺幽幽子部分也记载道：幽幽子既不会转生也不会消逝地留在楼中，正是因为有着西行妖的封印。这个结界一旦解开，静止的时间就开始止不住地流动起来，这再次与幽幽子的死连系在一起。将自己复活会导致白玉楼中自己的消逝，复活会在咫尺之前失败也就是理所当然的了。到头来幽幽子还是只能操纵死亡。唯一知晓这件事的先代魂魄妖忌，因为一半人类的性质而缓缓年老，自认为已将幽幽子的事托付给了妖梦后便消失了。

由于这些基础设定，在一些二次设定中，魂魄妖忌是一位“被西行寺幽幽子诅咒却没有死”的人。但是他与魂魄妖梦的关联并不好做二次设定——设定中妖忌是祖父，妖梦是孙女。问题出现了，妖梦的双亲呢？在神主笔下，人类角色的双亲往往不好做设定，何况半人半灵这种特殊体质，成长发育的过程都很难想象。甚至有一种二次设定，认为魂魄妖梦就是魂魄妖忌。在『东方神灵庙』的结局中，出现了魂魄妖梦戴着胡子的形象。想起谁了吗？（不对，其实根本没出现过……）

提到魂魄妖梦的成长，也要提『六十年不见的紫色香花』里的神主提供的信息：“虽然好象在哪里听过六十年一次这句。难道，每六十年一次发生和这次一样的异变吗？”“哎呀不知道吗？”“我又不是那么早以前就出生了。”“现在也不是生的吧？”“啊—，是啊。六十年前还没有生出来，所以就算说每六十年一次发生花的异变也不会知道。”“那么再问一次。知不知道为什么幻想乡六十年开一次花呢？”“都说了不知道了—。”妖梦也不行吗……果然人类——虽然妖梦是半个人类，活的时间不长所以知识和经验都少。对于突然之间的问题，有趣的东

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：K.II 出自：『⑨的躲猫屋·红魔城之夜』
出品：正经同人 提供：Yugi
http://www.doujin-battle.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Tid 出自：『Rainbow』
出品：Tid's Lab 提供：Tid
hi.baidu.com/tidsean

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：叉鸡饭 出自：『东方符卡录』
出品：洗熊公社 提供：紫
http://blog.sina.com.cn/fromover

西一点都说不出来。仅存的六十年前的记忆里，记得当时也对人类问了同样的问题。结合这些设定，我们可以看到妖梦虽然是一种特殊体质的人类，也受寿命束缚——妖梦的年龄小于六十年，将在几百年后老去。

前文提到，魂魄妖梦的专用 BGM：『広有射怪鳥事　~ Till When?』，这个曲目名中的“怪鸟”，就是指妖梦的立场。这个典故，出自『太平记』隐歧次郎左卫门广有，射怪鸟以津真天（いつまで）的故事。此处的“いつまで”即曲目名中的“Till When?”，意思是“还有多久？”意思是无人看管的尸体，“还有多久”才有人收拾呢。这里神主以『太平记』做印象，也是做了个比喻——来解决异变的主角少女们就是射怪鸟的广有；魂魄妖梦即怪鸟；而无人看管的尸体，则是最终 BOSS 西行寺幽幽子。这里的背景知识出自『太平记』，有很多模仿『平家』的痕迹，而『平家』里对应的故事是源三位赖政箭射怪鸟鵺。在『东方星莲船』的 EXTRA 关卡里，我们可以见到鵺这个角色，并非说明魂魄妖梦与鵺有什么确定的关联，这是神主多次在不同时期对同一材料的活用现象。

赏樱与永劫回归

Hanami and Eternal Recurrence

到最后，我们就当在赏樱，闲谈点看起来不相干的话题吧。大概读者会有疑问，为什么标题里有永劫回归？与魂魄妖梦相关的，只有“未来永劫”，是一枚符卡：人鬼「未来永劫斬」。的确，她的符卡人鬼「未来永劫斬」出现在了多部东方作品中，未来永劫的含义，可理解为佛教用语中的“永远”。

2003 年，TAITO 社在 PS2 机种上开发了一款华丽的刀剑动作游戏『武刃街』，作为纪念公司成立 50 周年的大制作。在其官方网站，神主以本名“太田順也”被列在开发人员之中。“人鬼”一词即出自这款游戏的台词里。神主相信“永远”吗？那要到『东方永夜抄』中详细探讨了呢。

而永劫回归，虽然不曾出现在东方一次设定资料的范围里，但是却出现在『东方红魔乡』和『东方妖妖梦』这两作中，在神主参考的重要作家——森博嗣的作品名称里。永劫回归是一个西方哲学概念，它探讨着生活中，过去的不再重现的性质，一旦过去可以重新，那就变成了沉重的永劫。如往常一样，神主有在阅读娱乐中，捕捉一些西方词汇的习惯，比如从这本『森博嗣 S&M 系列 VIII：永劫回归』。

我们都知道，魂魄妖梦是一个二刀流剑士。也许都我们淡忘了她也是一个园丁，她是和樱花打交道的。关于赏樱花的话题，时间距离我们比较近的是神主曾经在 Twitter 上抱怨，日本地震限制供电影响欣赏夜樱；距离我们比较远的是，在写下『东方妖妖梦』里冥界赏花剧情之后，神主再次表达对赏樱花的观点。比较适合在这里谈谈。

『东方香霖堂』第十三话（新第四话）——“无色的樱花：对于日本人来讲，樱花就是一种特别到了这个地步的花吧。从很久以前无论人类还是妖怪都会因为樱花的色彩而变得痴狂。有个人曾在樱花树下痴迷癫狂，还有个人考虑到了死而变得伤感起来。这一切都是一直见证了遥远过去的樱花的所为啊”。同篇文章里，还有这样的话语：“不去和别处的樱花还有自己过去见过的樱花做比较，只要静静地感受着眼前的这片樱花的话，那么你就会渐渐觉得自己真正是在赏花了。而这种拐弯抹角的做法，也正是高尚所必需的。”

在一次设定主线剧情中，西行寺幽幽子无法再次让西行妖满开，也侧面印证了永劫回归中过去不可重复的哲学观点，这就比较接近了。虽然有些矛盾，但是却是神主在当时创作中思维灵动不受束缚的表现。正因为神主相信高尚者会去欣赏新的樱花，相信他们不会为了不快而与旧樱花作比较，他才能彻底说服自己不断将近似的题材再用、重用、活用——正如我们在一设考据中经常看到的那样。一个创作者心灵中印象深刻的符号是有限的，而反复呈现的心意则是无限的，恰似我们同赏的樱花。▲




随波逐流者
与坚毅的中流砥柱
——说说甘露树和中村毅这对“师徒”
■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华 jedi ■美编/晗酱

在大多数 Galgame 玩家的印象中，所谓的 Leaf 御三家里知名度最高的其实只有みつみ美里和甘露树这两个人，此二人一共联手打造了 3 部销量过 5 万本的大 HIT 作，两部销量破 10 万本的史上最畅销美少女游戏 TOP10 作，还有各种加在一起总销量达几十万册的同人志。两人之间关系的密切程度就像一对双生子，难分难解。但其实很少会有人注意到御三家里的另一位画师中村毅在三人中究竟扮演着怎样的重要角色，这位被两人唤作"师匠"的、被冠以"大器晚成"标签的画师的身上有着什么样的闪光点？他与甘露树究竟是怎样的一对师徒？两人又是在みつみ美里光环的笼罩下如何创造出属于自己的精彩的？这些便是本文要探讨的重点。

好人的黎明 Dawn Of A Good Person

这一篇的故事将从中村毅——一个不起眼的好人的成长史说起。中村毅从来没有在任何资料上公开过他的个人履历，包括出生年月日、出生地、受教育情况、家庭情况、乃至性别都是未知的空白，世人只知道在涉足业界之前，他一直住在神奈川县，后来就因工作关系搬去了东京。中村毅的低调令他早期的活动生涯多多少少带上了一些神秘色彩，大多数史料文献对他从业经历的描述都是从 IDES 时代开始的，这也是笔者上一篇记述みつみ美里业界历史时的开端。不过从某种意义上说，中村毅个人的辉煌期不是在加入 IDES 社成为一名业界职人之后，而恰恰是在那之前，在那个被称为美少女游戏黎明期的时代里。

上世纪 80 年代，光荣开发出了第一款本格美少女游戏，不久后 IDES 社的元祖 JAST 社快速跟进推出了划时代的作品『天使们的午后』，并成为了工口美少女冒险游戏的始祖。美少女游戏作为 PC 游戏的一个分野，当时只占很小的一块份额，市场的主流是大家都很熟悉的以 FC 为代表的家用机游戏，点阵绘则是业界通用的一种作画手段，无论是在家用机平台上，还是在 PC 平台上。点阵绘的兴起带动了一批点阵绘爱好者群体的出现，在同人活动的总本山 Comiket 上已经陆陆续续有同人社团推出自制的同人 CG 磁盘（注意是磁盘而不是光盘），也出现了专门创作同人 CG 的社团和以此为契机设立的作品分野"同人 CG 集"，在这股热潮下，应运而生了同好们用来日常交流、切磋技艺的场所——网络揭示板。网络的出现差不多是与美少女游戏的诞生在同一时期，最初的网络还不能称之为互联网，一开始也没有网站的概念，上网的方式固然还是通过电话线，但早期的网络更类似于加强版的局域网，在这些局域网上开设有一些在线揭示板，也就是俗称的 BBS。美少女游戏和 BBS 这两样新鲜事物在 80 年代末成为日本游戏玩家们的新宠，在 80 年代后半到 90 年代初，通过电话线上网，以 BIG-MODEL 作为 host 的一系列民间 BBS 被称为"草根 BBS"。草根 BBS 并不是游戏玩家专属的 BBS，在 BBS 上实际上有各种各样的话题在进行着讨论，有的草根 BBS 上玩家越聚越多，氛围越来越好，于是就成为在游戏玩家中有着广泛口碑的大本营，1987 年 10 月 1 日正式开张的东京 BBS 就是这样一个在游戏和同人文化方面比较突出的草根 BBS，这里也是中村毅整个业界生涯的起点。



BBS 上关于游戏的话题不外乎三大类：杂谈、攻略和同人，根据话题的不同 BBS 又细分出一些子揭示板，从东京 BBS 衍生出来一个叫 @GCGB 的子板，专门用来讨论与 CG 创作有关的话题，这个子板发展很快，吸引到不少 CG 爱好者、同人画师、游戏从业人员前来入驻，讨论的内容也逐渐高端起来，从最初的 CG 贴图，到自制 CG 的展示，再到 CG 制作的教学和绘图工具的介绍和分享。无独有偶，与东京 BBS 同时代的还有一个叫 CAT・NET 的草根 BBS，最初由一群爱猫人士发起创建，后来逐渐聚集起一批以创作猫耳少女为主的 CG 爱好者，便分流出了一个叫 CATCG・NET 的子板。@GCGB、CATCG・NET、以及另一个由一家叫 NIFTY-Serve 的服务器运营商（后来的@ nifty 社）经营的一个叫 FGALAG 的 BBS 被 CG 爱好者们并称为草根 BBS 时代的"三大图书馆"。这些 BBS 之所以被叫作"图书馆"是因为 BBS 提供了大量的在线存储空间供存放网友上传分享的自制 CG 教学和免费绘图工具，CG 爱好者们可以在这里很方便地获得素材、工具和绘画方面的指导，不愧为有求必应的图书馆。而那些愿意分享自己的绘画心得和作画工具的人往往都有着很高的声誉，被网友尊为"师匠"，中村毅就是这样一个在 CG 绘画的黎明时代、在互联网蛮荒的岁月里，成名于"三大图书馆"的被很多网友尊称为"师匠"的一批业界先驱者中的一员。

90 年代以前的游戏 CG 绘全部都是点阵绘，进入 90 年代以后出现了 16 色的点阵绘 CG，并且红极一时，直到 1995 年 WINDOWS 操作系统开始普及为止，16 色 CG 既是很多 CG 绘先驱赖以成名的领域，也是后来大批美少女游戏原画师启蒙的地方。甘露树开始混迹于网络上，接触到各种类型的 CG 绘也是在那个时代，他在各大草根 BBS 使用的 ID 叫"かんろじゅ"（甘露树的片假名写法，用的是音读，后来改为日汉字写法，读音也改成了训读的あまづゆ たつき），结识中村毅也是在那时候。甘露树刚玩 BBS 那会，中村毅已经是"三大图书馆"上的名人了，发布的 16 色 CG 投稿以及作画心得都广受好评。



当时的点阵绘作画原理虽然很单纯（点阵绘顾名思义就是用点来列成阵，以阵来组成色块，理论上说只要会画点就行了），不过实际操作起来的难度很大，主要是因为以前没有太多作画工具来进行辅助，即便是有工具，会用的人也不多。Adobe 社发布的 Illustrator 可以说是 80 年代末各大游戏公司使用得比较多的一款辅助作画软件，不少大手同人社团也用这款软件来做排版，其早期版本的特点实际上是适合于排版而不适合于复杂的作画。

1990 年 Adobe 又发布了 Photoshop，加入了很多辅助作画功能，91 年的 2.0 版本有了 CMYK 模式，93 年的 2.5 版又增加了对 16 色文件的支持，这样才有了第一款功能比较全面的 16 色 CG 作画辅助软件。然而 Photoshop 刚刚输入日本的时候只有英文版，亲和力很差，而且 Photoshop 2.5 版初贩时售价高达 90000 多日元，大大超出了普通绘画爱好者的承受能力。正因为这些早期的绘画工具都如此高端，所以那些能够编写教程，愿意把免费资源发布在网上的“师匠”们才会那么受人尊敬。

注意到中村毅才能的人不仅只有一些同好，也有长期“潜伏”在各草根 BBS 上的游戏从业人员，一些大手公司的制作人大都对中村毅的作品留下过不错的印象（很遗憾并不清楚当时中村毅使用的是什么 ID，但可以肯定的是他作品的知名度比他 ID 本身的知名度要高很多），他在东京 BBS、CATCG NET、SKB 等一些 CG 揭示板上投稿的作品数量虽然不多，但手艺绝赞，作品的品味也都不错，看得出是一个基本功扎实，也很有想法的作者。其中有一家公司就试探性地联系中村毅表达了想招募他为员工的意愿，这家公司就是之前提到过的 IDES 社。出于对 IDES 由来已久的仰慕，中村毅欣然应允，正式入职有限公司 IDES 成为了美术组里的一员，时间大约是 1992 年 -1994 年间（确切时间不明，但应当不会超出这个范围，因为自 1995 年起 IDES 就改称株式会社了）。日后被颇具讽刺意味地称作“Leaf 御三家”中的第一人率先出现在了玩家们的视线中，同时期的みつみ美里还只是一个大学在校生，不久后来到 IDES 社打工，甘露树则尚未入职。中村毅加入 IDES 时，CHARM 就已经是他的前辈兼上司了，鉴于前者基础很好，又研习 CG 绘多年，虽然是个新人但 CHARM 还是对中村毅信赖有加，在简单熟悉了工作流程以后就让带着他一起进了『電撃ナース 2』的制作团队充当基础美术工作。

该游戏于 1994 年 7 月发售，是 COCKTAIL SOFT 早年一大批没有标注原画师姓甚名谁的作品之一。翌年 IDES 第一次改组，从有限公司改为株式会社，与原先的母公司 JAST 进一步撇清关系，公司更换了办公地点，也借此扩充了队伍，美里和甘露树都在这一时期入社，中村毅升格为前辈，义无反顾地承担起培训两位后辈的任务。到 1995 年 7 月的『DORADORA エモーション ～聖牌伝～』发售时，原画阵容里就第一次出现了“CARROT”的名字，这是中村毅和みつみ美里的第一次合作，也是 Leaf 御三家风云业界史的原点。



声优控的误入歧途

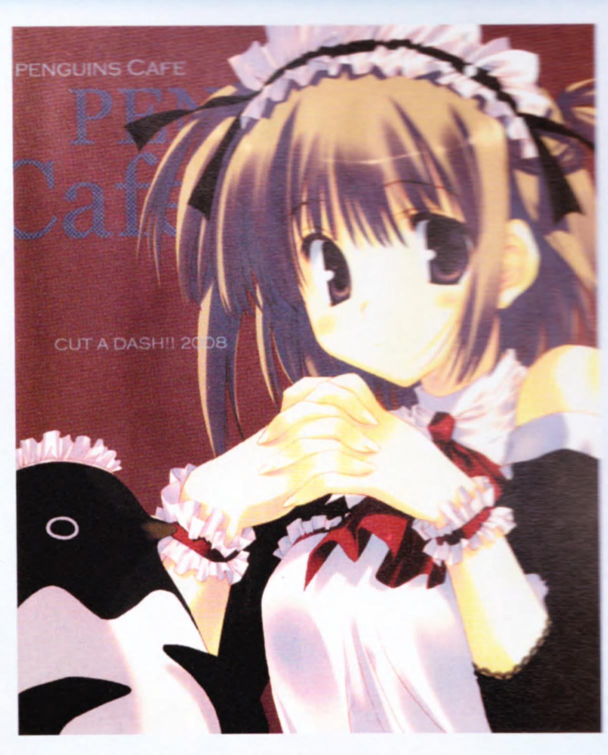
Seiyuu Fan's Go Astray

每一位画师踏足业界的理由可能各不相同，有的人从小喜欢画画，有的人立志做一名游戏开发者，有的人是受前辈怂恿，有的人觉得至少能有一技旁身，有的人单纯为了混口饭吃。但你有没有听说过也有人是为了追逐声优而进入美少女游戏业界的？甘露树就曾经是这么一个“动机不纯”的画师。

虽然日后在玩家们心目中，甘露树是足以与みつみ美里并立的一位举足轻重的人物，不过鉴于性别上的差异，人们对美里个人隐私的那种孜孜不倦的追求并没有发生在甘露树身上，外界对他加入 IDES 以前的经历知之甚少，比对中村毅的了解还要少。中村毅好歹也是草根 BBS 时代二次元世界里的名人，而当时的甘露树就只是个普通的看客而已，没什么名气，也没什么惊人之举。据甘露树自己回忆，学生时代倒是很喜欢玩游戏，特别是主打美少女角色的游戏，但不局限于恋爱模拟类游戏。他对画画产生兴趣也是因为以前很喜欢的一部叫『ASUKA120%』的美少女格斗游戏，该游戏的特点是登场角色全部为少女，因此早年国内也有将其翻译为『美少女格斗』的，1994 年发售的游戏初代的人设画师是著名的七濑葵（笔者以前在介绍七濑葵时也提到过这部作品）。甘露树很欣赏七濑葵的画风，莫如说除了 Leaf 御三家里的另两位，他最欣赏的画师便是七濑葵，模仿的起点也是这位同人女帝，至今从他的画风里还能感受到一点七濑葵的痕迹。

94 年甘露树正值大学最后两年大肆放纵的时候，对游戏的追求可谓不遗余力，市面上主流的 PC 平台夏普的 X68000 和富士通的 FM TOWNS 各有一台，家用机则以 SFC 和 MD 为主力，用来应付各种不同版本，后来为了玩『心跳回忆』还特别入手了一台 NEC 开发的家用游戏机 PC Engine，那是因为 KONAMI 执意要在 PC Engine 上首发『心跳回忆』（也是 PCE 上的最后一部作品），而 PC Engine 已经是一种即将被市场所淘汰的主机，实际上仅仅一年以后就大踏步地进入了 SS 与 PS 争霸的时代，就为了早点玩到这部游戏不惜多花几万日元入手一台过时主机，甘露树的狂热劲头可见一斑。不过其实他对『心跳回忆』的狂热主要还是表现在对几位游戏声优的追捧上，他最喜欢的一个角色是片桐彩子，并爱屋及乌地喜欢上了角色声优川口雅代。

川口身为歌手只配过『心跳回忆』这一部游戏，而且当时已经是 35 岁的“高龄”，但甘露树对川口的热捧却有一点死宅男眼中的AKB48的感觉。有一次为了亲眼目睹川口雅代的芳容，甘露树从琦玉县坐电车一直追到千叶县，可惜游戏发售不



久后川口就受 NHK 电视台委派去了美国，之后更是定居美国与人结婚生子，让甘露树好不伤心。受到此事的影响，甘露树萌生出了一个奇怪的念头，玩家与声优的地位永远不可能是对等的，身为一个消费者就无法掌握主动权，既然游戏制作人可以指定角色的声优，并且有很多与声优见面的机会，那自己何不进入游戏业界去碰碰运气，搞不好那一天也能这么威风呢？于是，趁着 IDES 大肆招兵买马的机会，甘露树就这样懵懵懂懂地“误入歧途”了。



“师匠”的成人之美

Master's Gentleman Kindly

时间进入1996年，IDES旗下的两大派系FAIRYTALE和COCKTAIL SOFT之间的资源争夺战进入白热化阶段，这两个品牌原本就秉承着完全不同的底蕴和经营理念，通过一系列诡异的资本变更才组合在了一起，双方都有各自独立的开发团队，但必须分享办公资源和宣传销售渠道，所以不免互相较劲。1991年以后，遭受沙织事件和母公司JAST社长被捕这双重打击的FAIRYTALE已经显出疲态，不复当年业界三驾马车之勇，COCKTAIL也得以后来居上逐渐占据上风，多年来一直在积极扩充团队规模，尤其是在才华横溢的稻村龙一被提拔为制作人之后，COCKTAIL的开发团队展现出一派全新的气象。而此时的FAIRYTALE也在筹划着一系列东山再起之举，意图在社内龙头老大的争夺战中重新占据主动。95年6月他们推出了一部剑与魔法题材的游戏『ロマンスは剣の輝き』（剑芒罗曼史），像昔日的两大竞争对手Elf和ALICESOFT看齐，游戏由后来的F&C三巨头之一的金杉ハジメ任制作人，几年后在Studio e.go旗下大展才华的石川洋一任脚本（F&C没能善加利用的人才真是不胜枚举）。游戏的品质不俗，但受到PC-9801主机平台性能上的限制还是采用了MS-DOS的操作系统和16色640×480的分辨率，很可惜该作没能挤进WINDOWS时代，而是选择坚守没落的PC-9800平台，这在一定程度上影响到了游戏的销量。『ロマンスは剣の輝き』虽然未能大获成功，但掀起了不错的势头，FAIRYTALE打算再接再厉，趁着WINDOWS操作系统的更新换代，在次世代主机上推出一款挽回玩家热情的大作，冲击一下久未触碰过的年度销量榜前十，这部新作就是后来以『同窗会』的名字而为玩家们所熟知的一系列作品。





得知兄弟品牌打算发力一搏，COCKTAIL的时任经理大须贺守弘怎敢有所怠慢，马上责成手下的制作人们行动起来，利用人力资源上的优势多线作战，争取在新作的数量、品质和销量上全面超越FAIRYTALE，于是差不多同时有4部新作的企画先后启动，按顺序来说是96年1月发售的麻将游戏『娘娘台风』，该作是COCKTAIL在WINDOWS平台上的首次尝试；接着是4月发售的『みっくすキャンディ』，以上两作的口碑和销量都不甚理想；但随后发售的两部新作『快餐店之恋』和『きゃんきゃんバニープルミエール2』注定会令COCKTAIL名留青史。ナンパGAME大作『きゃんきゃんバニー』系列的最新作笔者之前已经在みつみ美里一文里简要介绍过了，该系列正统系谱里的收山之作，也作为美里真正意义上的业界首秀。『きゃんきゃんバニープルミエール2』推出后的反响极其强烈，首发时游戏商店门前大排长龙，初贩几次脱销，帮助这部年末发售的游戏以大卖15000多本的成绩成功跻身1996年年度销量榜的第5位，这样点石成金的手笔令整个业界都为之惊艳，所以也不难理解为什么日后下川父子舍得花18万日元月薪来挖角美里了。FAIRYTALE在9月发表的新作『同窗会』其实也以不俗的成绩挤进了TOP10，这部游戏的最大卖点无疑是大名鼎鼎的原画师水谷とおる的加盟，当然水谷当时还并不是那么出名，在『同窗会』大卖以后才声名鹊起，两年后又以甲斐智久的名义参与了『青涩宝贝』系列的制作，留下了不朽的英名，不过这都是后话。『同窗会』的推出对COCKTAIL的刺激很深，因为就在COCKTAIL为了标新立异而苦苦探索之时，FAIRYTALE率先回归了青春恋爱群像剧的王道题材，并且借优秀的人设一炮而红，再次印证了『心跳回忆』的模式不仅可以复制，而且远未过时（两年后『青涩宝贝』的再次成功就是一个很好的例子）。急于扳回一城的COCKTAIL迅速组织起开发力量，以稻村龙一为核心平行于其它团队以外另组了一个开发团队，积极打造COCKTAIL理念中的青春群像剧，这便是『快餐店之恋』的诞生初衷。

由于多线作战消耗甚巨，稻村能召集起的人手其实非常有限，好不容易凑齐的主力STAFF尽管现在看来星光熠熠，不过在当时而言包括稻村自己都是个名不见经传之辈，脚本工作基本上由稻村自己一力承担（使用的是jane稻村的笔名），原画人才奇缺，连久疏战阵的原画室室长CHARM也不得不亲自披挂上阵。CHARM手下最能堪大任的人选就是中村毅了，原本CHARM找中村毅商谈工作安排，想把他扶上主力原画师的位子，成就他的本格原画师出道之作，想不到



却被后者一口回绝。中村毅这一匪夷所思的举动倒是让 CHARM 一时无从应对，从来不会有新人原画师拒绝送上门来的成名机会，但中村毅却拒绝了。他也有自己的理由，中村估算了工作量并研究了工作进度表以后表示无法一人独挑大梁，其实这也不是不能理解，如果说『同窗会』这样的群像剧一口气推出 9 位男女主角时水谷とおる还能勉强应付的话，在此基础上更进一层，主次男女角色达到 15 人的超级群像剧『快餐店之恋』如果还让一个画师来一肩独挑的话那就实在是有点强人所难了。另一方面，一直奉行着低调处事原则的中村毅主观上也不愿意接受这种大包大揽的工作方式。如果结果理想的话，中村毅一炮而红，日后可能成为公司里受瞩目的焦点，但也无形中成了很多人的假想敌，而且一旦新作销量惨败，那么以 IDES 老板井手健介的处事方针，主创团队里是一定要找一个人出来背黑锅的，地位相对较低的原画师往往是黑锅最佳人选。所以不管是审时度势也好，明哲保身也好，中村毅认为拒绝 CHARM 的提议才是上上之选。

老实说其实老谋深算的 CHARM 也不会不明白这个道理，否则他为何不自己去出这个风头，于是他退而求其次地提出了一个折中的方案，让中村毅从他培训的后辈里找几个帮手来，CHARM 本人也会帮忙一起分担。中村不假思索的就推荐了甘露树，并且顺水推舟的把“主力”的头衔让给了后者，自己和 CHARM 一起承担“辅

助”原画工作。甘露树对“师匠”无私的推荐自然是受宠若惊，要说他的资历在 COCKTAIL 原画室里只能排到末尾，比同期入社的美里还差得好远，此前甚至没有正儿八经在哪部游戏里画过一个角色，一下子升格为“主力原画师”确实有点三级跳的意味。尽管所有人都对甘露树的水平表示怀疑，唯独中村毅对其抱有十足的信心，因为在工作以外甘露树与他的这位“师匠”也有过不少私底下的交流，甘露树那会儿在年龄相仿，志趣相投的美里的鼓励下也开始搞起了同人创作，组了个社团叫“甘味堂”，陆陆续续画了一些同人志，都寄给中村毅看过，很客气地寻求后者的指点。中村毅偶尔也会兴致所至画上几笔，跟甘露树他们一起出本，但他自己组同人社团则是一两年以后的事了。

自从草根 BBS 时代被 IDES “招安”以来，中村似乎一下子变得非常谨慎和收敛，不仅不搞同人，连后来流行起来的个人网站也没玩过，过起了隐士一般的生活（中村毅至今都没有个人网站或者博客）。美里自从加盟 IDES 以后，她在 Comiket 上活跃的身姿激励了不少社内员工纷纷擎起了同人创作的大旗，一时间营造起了一种很好的交流氛围，以美里的 CUT A DASH!! 和甘露树的甘味堂为核心，吸引了不少同事加入到创作阵容中，光是有据可靠的就有中村毅、松本规之、武内よしみ、成濑裕司、ばんろっほ等人。甘露树 1995 年第一次以甘味堂的名义发表的『心跳回忆』新刊也是在美里、中村、松本规之、武内よしみ等人的帮助下完成的，这几人的私交最好，所以几年后大部分都一起跳槽去了 Leaf。通过这几次同人创作的经历，中村对甘露树的水平也算是有了一个比较全面透彻的了解。平心而论甘露树的画风和画技在 COCKTAIL 原画室里并不算出挑，看得出曾经想模仿七濑葵但半途而废了，后来迷上『心跳回忆』想临摹小仓雅史结果也无疾而终，入职 IDES 后在 CHARM 和中



村等人调教下一味跟随 COCKTAIL 的整体步调，逐渐变成了“四不像”的画风。相比之下更受人瞩目的还是美里，不过 CHARM 也明白美里这样的逸才绝非池中之物，总有一天要飞黄腾达，换做任何上司都会比较青睐甘露树这样能脚踏实地的角色。综合以上这些考量，『快餐店之恋』主力原画师的头衔最终就落到了甘露树的头上。

那么这部被 COCKTAIL 上下寄予厚望的作品是一部怎么样的游戏呢？以现在的眼光来看，简单来说就是一部讲述富二代高帅富利用职务之便在暑假里拼命推妹子的故事（误），游戏的舞台设在一个叫 Pia Carrot 的快餐连锁店的一号店（以后每推出一部续作就换一家分店），玩家要扮演的主人公木之下祐介就是这家连锁快餐店老板木之下泰夫的儿子，为了攒钱出去旅行把妹，利用暑假的机会带着两个幼驯染软妹到父亲经营的店里打工赚钱，而主人公要攻略的对象就是 Pia Carrot 一号店的员工妹子们。『快餐店之恋』初代的女主角共有 10 位（包括后来 SS 版追加的一位），真可以用环肥燕瘦、柳绿花红来形容。说到游戏人设的具体分工是这样的，所有主次要角色由甘露树、CHARM 和中村毅（当时署名 NAK 村）来分担，甘露树负责森原さとみ、神无月志保、木之下留美以及若干次要角色的人设；CHARM 分摊到的是稻叶翔子、今井佐织和小久保丽香；剩下的河合雪子、北川清美、立花ゆかり，以及连同主人公在内的所有男性角色都交给中村毅。SS 版的追加角色樫仓アイリ后来另有其他人设计（因为 1998 年 SS 版发售时 CHARM 等人都已经不在 F&C 了）。从角色数量上看中村毅承担的份量最重，起到了夯实基础的作用。

而论角色的重要性当然不比甘露树，他分到的三个角色里，森原さとみ是本作的第一女主角，主人公后来的结婚对象，在系列的后几作里都曾作为配角有过登场。神无月志保是一代的大人气熟女角色（之后每一代都会有一两个类似的人气熟女登场），本店的经理，在 OVA 动画版里嫁给了木之下泰夫，成为主人公的后母，既是上司又是后妈的复杂设定无疑激起了大量玩家的昂扬斗志，成为被攻略频率最高的一个角色。另一位木之下留美则是主人公的妹妹，在游戏中是不可攻略角色，但同样有着超高人气（妹系角色的登场也是该系列人设的一大特点），会在玩家达成 BAD ENDING 的时候出来安慰主人公，

送上来自于妹妹的杀必死。三大人气女主角都让甘露树一人独占，CHARM 和中村在一边甘当绿叶，也算是给足了新人机会，甘露树当然没有不一炮而红的道理。

不过『快餐店之恋』推出伊始的反响并没有 COCKTAIL 上下想象中那么好，它甚至没有挤进 1996 年度销量榜的前十，完败给了以 1 万本不到的成绩将将排在第 9 的『同窗会』，当然也远不如美里原画的『きゃんきゃんバニープルミエール 2』。问题一方面出在人设上遭玩家普遍诟病的几个点，例如玩家对主人公有婚约者的设定并不太买账，这种便宜到手的妹子反而让人提不起兴致，女主角的属性重叠情况也比较严重，年上系御姐实在太多了点。另一方面 COCKTAIL 在选择游戏平台的决策上又出现了重大失误，对 WINDOWS 系统信心不足，还是先在使用 MS-DOS 系统的 PC-9821 上做首发，翌年在移植家用机时也首选了商业上非常失败的 PC-FX，然后才是世嘉 SS，这两个问题都对销量造成了负面影响。但从综合角度上看『快餐店之恋』仍不失为一部大热作，游戏发售一年后还改编成了工口 OVA 动画，收获了额外的一笔财富。其实通过『快餐店之恋』COCKTAIL 收获的最大财富还是一个战斗力强大的原画团队，甘露树被证明是个可造之才，虽然不如美里那么有灵性，但也能和中村毅、CHARM 等人合作地天衣无缝，对一个菜鸟而言能做到这一点实属不易。中村毅的稳定发挥则是在 CHARM 逐渐远离一线工作后，COAKTAIL 原画室的一大保障，“师匠”之名在关键时刻还是非常顶用的。



与名作遗憾地两次擦肩

Rubbed shoulders with two masterpiece

『快餐店之恋』初代发售后，COCKTAIL 急于趁热打铁开发续作，在总结了初代的得失以后，升任总监督和制作人的稻村龙一对续作的前景有了更乐观的预估，长期被公司忽略的原画师的作用通过 1996 年几部畅销游戏的验证已经大幅改观了公司上层的陈旧看法，原画师的个人品牌效应也一下子成为 COCKTAIL 的一大卖点，这让稻村感到心里无比踏实。不过常言道未有远虑，必有近忧，公司的内耗又成为了最让稻村头疼的掣肘。中村毅的才能不出意外地让 FAIRYTALE 的人给盯上了，出于他们一贯的作派，FAIRYTALE 提出要借一位原画师来负责开发他们的新作，『同窗会』的成功是因为他们从外面借来了水谷，而同期几部其它作品的折戟沉沙则让 FAIRYTALE 对自社的原画师们失去了信心（悲剧的是自进入 90 年代以来 FAIRYTALE 还没有培养出过一位名气响当当的原画师），看到隔壁 COCKTAIL 在 96 年连发三部成功的新作，FAIRYTALE 的急躁是可以理解的，只有一部『同窗会』是远远不够的。于是他们打算把 95 年的『ロマンスは剣の輝き』（天堂鸟汉化为『剑芒罗曼史』）翻出来做一部续作来碰碰运气，而原画师的人选就锁定了隔壁的中村毅。

稻村和 CHARM 明知这是 FAIRYTALE 的故意刁难，但碍于兄弟公司的情分而不得不放行。



ロマンスは剣の輝きII

事实上『ロマンスは剣の輝き II』的企画极其不顺，开发过程一波三折，也让中村毅很遗憾地与两部名动一时的大作擦肩而过。

中村临走前向稻村推荐了他的另一个“弟子”みつみ美里取代他的位置，然后就悻悻然到隔壁履职去了。于是『快餐店之恋 2』的原画阵容就调整为甘露树、みつみ美里和 CHARM 三人，甘露树仍是主力原画师，另两人为辅助。稻村龙一则继续担任游戏脚本和监督工作。『快餐店之恋 2』保留了前作大受欢迎的舞台设定，将游戏的时间往后推了 4 年，故事发生地在 Pia Carrot 的二号店，主要角色焕然一新，但游戏的基本玩法没有太大改变。稻村吸取了前作的教训，在人设上花费了更多的精力，既考虑到与前作的传承，保留了前作的男女主人公作为本作的配角，并应玩家的呼声沿用一代的人气角色木之下留美以外，其余的男女主角全部是新角色，而且优化了角色的设置，这次没有再出现御姐熟女扎堆的情况。而且在研究了玩家们的喜好之后颇具独创性地在游戏发售以前与游戏杂志合作推出玩家票选活动，让玩家来决定女主角们要身着哪些样式的制服，结果校服、侍者装和偶像装三种制服脱颖而出，被选为女主角标准着装，极大地勾起了制服控们的购买欲。

游戏 13 位男女主配角的具体分工是，甘露树领衔负责日野森あずさ、美奈姐妹、山名春惠、かおる母女、木之下留美，以及本作主人公前田耕治和前作主人公木之下祐介；美里被分配到榎本つかさ、皆瀬葵、双叶凉子和神乐坂润四个角色；余下的缘早苗和篠原美树子两人则留给 CHARM 来设计。总的来说也还是偏向甘露树的一边倒，他负责的角色里不仅有姐妹丼，还有母女丼，的确是噱头十足(虽然小萝莉山名かおる不能攻略，也不可能被攻略……不过攻略未亡人的诱惑还是让很多玩家跃跃欲试)。前作里让玩家心有不甘的妹系角色留美这次也终于以一个三围达 B88/W56/H89 的元气小恶魔少女的形象再次出现在玩家们的面前，圆了玩家们推倒之的愿望。

当然本作也有富有成熟女人魅力的熟女角色登场，担任二号店经理的凉子和外形酷似神无月志保的葵都由美里负责设计，笔者之前也已经介绍过。游戏的内容经过了精心雕琢，在选择发售平台的关键问题上 COCKTAIL 也终于没有再掉链子，PC 首发 WINDOWS95，家用机首发 SS 平台。当一切准备工作就绪，游戏的大卖也就在意料之中了，『快餐店之恋 2』当年以 26000 本的佳绩在年终销量榜上位列第 8，虽然总成绩上完败于老对手 ALICE 和 Elf，更是让新崛起的 Leaf 社出尽了风头，但好歹保住了公司的颜面。值得一提的是 97 年 5 月的时候 IDES 已经更名为了 F&C，不过这只是一次公司名称上的变更，并没有完全改变 COCKTAIL 与 FAIRYTALE 争宠的内耗局面。

据说『快餐店之恋 2』还未正式发售前预约情况就十分火爆，发售当天在秋叶原的游戏专卖店前人山人海，甘露树和みつみ美里两人还兴致勃勃地跑去秋叶原看热闹，被玩家们认出来后，一群人冲上前去要求他们签名。甘露树被混乱的局面惹恼，竟然还当面斥责了上前索要签名的玩家，成为游戏发售当天的一个小插曲，也令甘露树在玩家群体中留下了一个不太好的印象。毕竟是成名不久血气方刚的年轻人，行事草率也不是不能理解，不过笔者有时在想，这种场合如果换做是处事低调的中村毅的话，恐怕连去凑热闹这种事都不会发生，更遑论与玩家起争执了。

且说甘露树和美里风光无限的时候，“师匠”中村毅在哪里呢? 他正在同 FAIRYTALE 的同僚们那种做事拖拉，随意变更计划的懒散作风苦战。『ロマンスは剣の輝き II』明明在『快餐店之恋 2』之前立项，时间不会晚于 1997 年初，但等这部游戏正式发卖时已经是 1999 年 12 月的事了，开发周期竟长达近三年。所谓慢工出细活，不能否认『ロマンスは剣の輝き II』是一部佳作，更是一部大卖的佳作，该作虽然没能跻身 1999 年度的销量前十，不过凭借良好的口碑和此后几次成功的移植，其游戏销量最终定格在了 47000 多本的惊人数字上，成功入围了史上最畅销 Galgame 前 50，这不能不说是中村毅留给 F&C 社最后的礼物。

可能连中村自己也想不到他在 IDES 时代的第一部个人 SOLO 作品，同时也是原画师本格出道作会是在 FAIRYTALE 完成的，当然更不会想到这也是他在 F&C 的谢幕作。中村毅的这次告别演出当时完全被『快餐店之恋』系列的热卖和 CHARM 等人的集体跳槽事件的喧嚣所掩盖，起初并没有受到足够的重视，但平心而论中村的画风确实非常漂亮，随着机体性能的进化，640×480 的 256 色的分辨率已经能比较真实的还原中村 CG 绘的精妙之处，彼时能与美里相提并论的恐怕也只有中村了。外界总以为中村跟美里共事多年，所以两人画风接近，言下之意是中

Pia キャロットへようこそ!!2





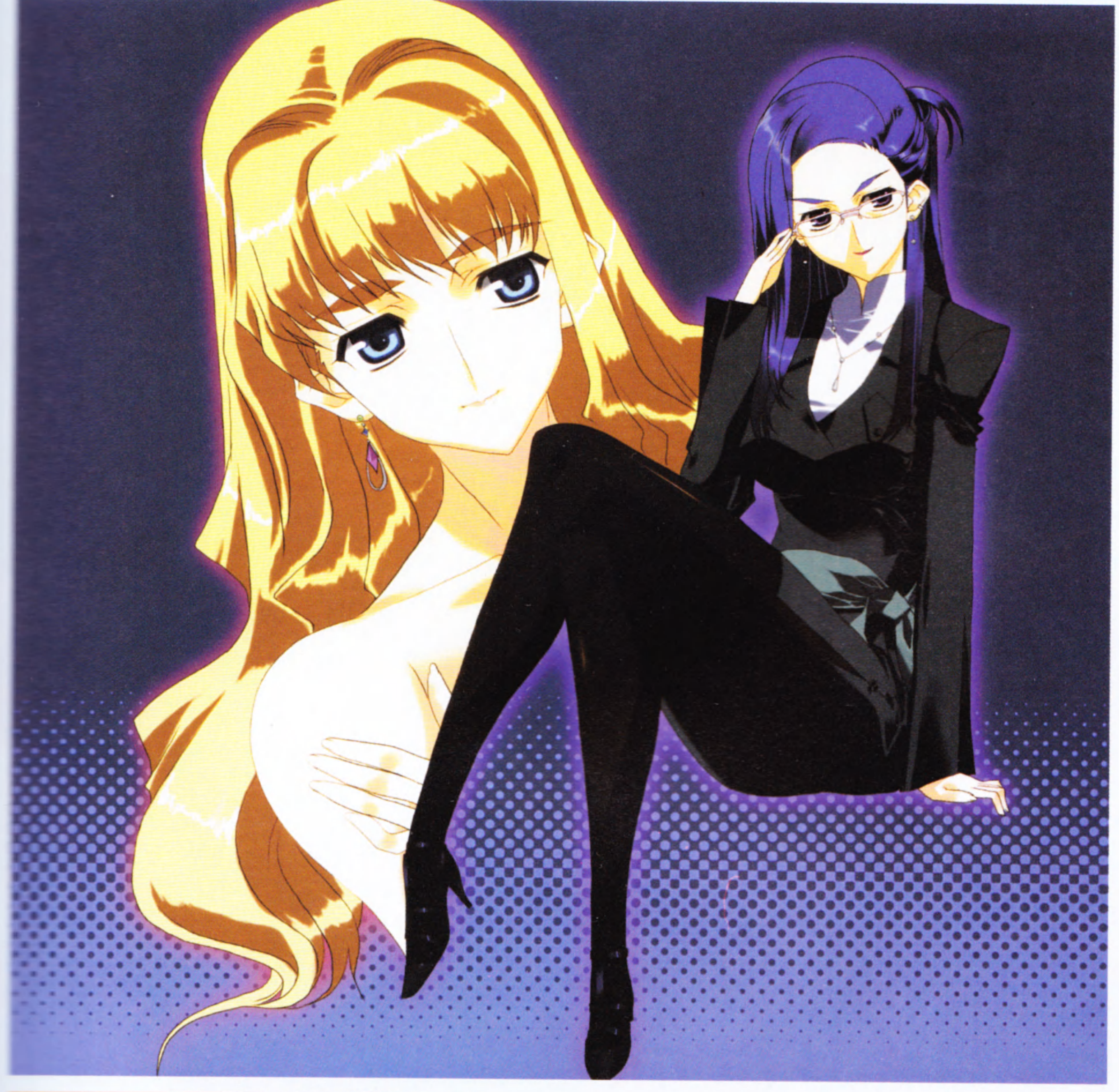
村有意识地在向美里靠拢，不过仅从『ロマンスは剣の輝き II』一作就能看出中村的画风其实自成一派，从美里也尊称中村一声“师匠”的态度来看，到底是谁学谁还真的很难说。但有一点可以肯定的是，包括铃平广在内的一些后辈画师都通过『ロマンスは剣の輝き II』透彻地研习过中村的画风，并且从中受益匪浅。

只叹中村当年生不逢时，有希望名声大噪的时候把机会让给了两个弟子，等自己三年磨一剑的力作上市的时候又偏偏遇到 Elf 的『Words Worth』重制版发售，两作类型相近，中村难免会被玩家拿来与重制版的人设りんしん相比。但以りんしん彼时的名气，再加上『Words Worth』当年笑傲江湖的 75000 多本的销量，中村难免要占点下风，久而久之人们甚至已经不记得他还画过这样一部中世纪幻想题材的 RPG 游戏。怪也只怪 FAIRYTALE 在游戏平台上的摇摆不定大大贻误了战机，开始保守派还对 PC-98 抱有留恋，刚做了没多久发现『快餐店之恋 2』已经在 WIN95 上大卖特卖了，马上调头改作 WIN95 平台，接着又开始为游戏到底应该做成全年龄版还是成人版而争执不休，最终取折中方案做成 R-15。但此时 WIN98 又发售了，没办法只能再改成 WIN98 平台，同时向下兼容 WIN95 和 NT4.0，一番折腾以后时间已经到了 1999 年 6 月，距离 CHARM 一伙人集体跳槽 Leaf 社都快有一年时间了，甘露树等人在 Leaf 的第一部作品『漫画同人会』都已经发售，FAIRYTALE 那群人却还在磨叽，中村毅实在失望透顶只能选择递交辞呈，追随老上司老同事们而去了。

其实 CHARM 等人决定离开时也邀请过中村一起，很多人误以为所谓 Leaf 御三家的这三个人是同一时期一起跳槽去 Leaf 的，其实不然，几乎大半个 COCKTAIL 原画室人去楼空时中村选择了坚守，留在这里是盼望着自己的处女作能早日发售，但『漫画同人会』的率先发售成了摧垮中村毅耐心的最后一根稻草。99 年 6 月 F&C 甚至卖起了格斗游戏，忍无可忍的他也终于选择离开并投入了 Leaf 东京开发室的怀抱。当时『ロマンスは剣の輝き II』只完成了全部人设，大部分事件 CG 和游戏 ED 都还没来得及制作，中村走后由别人仓促接手，为了掩人耳目 STAFF 里甚至没有写明这一情况，总之 Leaf 御三家在 F&C 的岁月就这样草草收场了。

中村毅转投 Leaf 后也并非一帆风顺，作为非创业元老的他就像一个新来者一样感到生疏，以前的地位自然是荡然无存，一切又要从头开始。最令人感到惋惜的是『漫画同人会』已经发售，主角是甘露树和みつみ美里，两人倒是不忘“师匠”往日的恩情，把移植 DC 版时打算新增的一个角色御影すばる留给了中村，让他沾一沾光。但这并没有改变中村毅处境的尴尬，他在 F&C 时代的成绩实际上已经随同 CHARM 等人一起被作为一段黑历史而尘封了起来，『ロマンスは剣の輝き II』他只画了半部，曾经倾注了大量心血的『快餐店之恋』系列第三作则从全新的起点出发，将旧人们的痕迹抹得干干净净，从此拉开了桥本タカシ的时代。即使在 Leaf 他也仍是一个有待融入新集体的外来者，99-00 年大卖的两部游戏『漫画同人会』和『用猪名川上吧 !!』都与他毫无瓜葛，据说中村到 Leaf 东京开发室后做的一件工作居然是给『用猪名川上吧 !!』画壁纸，这种外注画师做的零工指派给昔日的“师匠”来做，确实有那么点英雄迟暮的凄凉感，很难想象中村毅多年以后还会有再度雄起的机会，这可能就是所谓的不在沉默中爆发，就在沉默中消亡吧。









声优控的意气风发

high-spirited and vigorous

Leaf 社的“世纪末最凶挖角事件”笔者此前在みつみ美里一稿里已经有过详细分析，这一事件的主角是美里和 CHARM，甘露树扮演的只是一个耳根子很软，立场又不太坚定的角色，下川给他开出的价码想必也不会差到哪里去，但甘露树本身与 F&C 之间的矛盾也不至于大到要用突然撂挑子不干的方式来施以报复。说到底美里一动，她那些狐朋狗友们也会跟着动摇，CHARM 一走那 COCKTAIL 原画室的人心就真的散了，有些人说白了只是盲从，这从他们若干年后因为种种原因又纷纷离开 Leaf 东京开发室这点上就能看出不管是钱也好，地位也好，诱惑无处不在，总之人往高处走，交情什么都是浮云而已。

甘露树那会儿也曾有过几个跟自己交情很好的同事，那些一起出本玩同人的朋友里并不是所有人都一起投奔了 Leaf,“师匠”选择了坚守岗位，松本规之和たもりただぢ也没有跳槽，跟着一起到 Leaf 的ばんろっほ和武内よしみ后来也都被ま~まれぇど社挖走，跟甘露树他们不再有来往。职场就是这样，只有永远的利益，没有永远的朋友。甘露树自己没有再次动摇也是因为他在 Leaf 得到了他想得到的一切:金钱、名声、地位、自由，虽然这一切并不是靠他一个人，而主要是靠美里和 CHARM 争取来的。

在 Leaf 东京开发室的最初几年可以说是甘露树最意气风发的岁月，不断的有新作诞生，不断以佳绩冲击年度销量榜,大阪人抢班夺权的“阴谋”屡屡被挫败，同人活动也一帆风顺。选择与 F&C 撇清关系后，他索性换了个同人社团名字叫“Blazer One”，跟以前老同事的合作也几乎全部中断了，专心致志只与美里和中村毅合作出本，中村差不多也在那时候组建了自己的同人社团“伪住所不定”，这一时期被视为 Leaf 御三家同人活动走向成熟的开端。商业作品方面自『漫画同人会』和『用猪名川上吧 !!』两作发售后，Leaf 大阪本社因为“谁彼盗作”和“552 文书”等一系列恶性事件而被搞得焦头烂额，下川专务忙于料理家务事对东京开发室的管理进一步放松，甘露树跟美里商量之后开始采取轮流上阵的方式以减轻身上的压力。

首先上阵的是甘露树,2002 年 4 月发售的『传颂之物』成为第一部由他独占原画的作品，这是他正式出道后的第 7 个年头。游戏从企画到脚本撰写都由鹫见努从多年来宿命般的老对手 Elf 社那里挖来的菅宗光负责。99 年时菅宗光就是东京开发室的创始元老之一，『漫画同人会』是由他和三宅章介还有鹫见努一起策划撰写出来的，这次他跟三宅也约定好效仿甘露树和美里那样搞轮换制，先由他独立制作一部作品，再换由三宅上阵，这其中似乎也有暗自较劲的意味，不过 Leaf 东京开发室的氛围倒是不像大阪那么紧张，那边游戏卖不好要掉乌纱帽，卖得很好但口碑不好也要掉乌纱帽，一时间搞得人心惶惶。

在这种放松自在的状态下没想到菅宗光竟搞

出来一个了不得的玩意来，『传颂之物』采用了Leaf之前从未涉猎过的战国传奇的题材，外加ADV+SLG的复古游戏方式，用做传统RPG的方式来打造一部美少女游戏，让玩家们眼前一亮。游戏以失忆面具男哈克奥罗为第一人称视角进行，『传颂之物』所处的世界是一个风格有点类似于古代日本，但同时也存在着某些超时空科技的世界，重伤昏迷的主人公哈克奥罗被一群长着长耳朵和毛茸茸尾巴的亚人所救，暂时寄住在女主角艾露露家里养伤，剧情在短暂的日常生活的铺垫之后突然笔锋一转，开始描写统治者对艾露露所在的图斯克尔村庄的野蛮镇压，继而由哈克奥罗带领村民奋起反抗，掀起一幅波澜壮阔的战争画卷。

游戏剧情上的特点在于从微观描写到宏观的展开过程，哈克奥罗起初只是一个无名的失忆者，但后来却成长为一国之君，最后其真实身份让也玩家大为出乎意料。游戏大部分剧情都围绕着战争展开，具体体现在游戏方式上时，玩家会在ADV的剧情冒险部分和SLG的战斗部分来回切换，ADV的部分是所有美少女游戏玩家们都很熟悉的，不难上手，但问题出在难度很高的SLG战斗部分，没有一点战旗游戏基础的话可能连第一战都挺不过去（因为游戏初期角色很弱，战斗反而难度更大，在强力角色陆续加入后难度值才会逐渐稳定下来，这是战旗类游戏的铁则）。SLG部分的门槛成为游戏初期推广遇阻的主要原因，不过好在Leaf起初比较保守地采用了CD-ROM的载体，在得到玩家普遍认为游戏难度过高的反馈后作出了相应的改进，之后发售的DVD-ROM版就大幅度调低了难度，让玩家能更舒服的体验剧情，而不是陷于苦战的泥潭里。

由于世界观设定的庞大，登场国家势力很多，各势力的主次角色大都性格立场鲜明，而且因为有种族的概念存在，所以本作的登场角色不仅多，而且风格差异很大。仅就主角团队而言不仅有人类和亚人之分，亚人中也分成好几个种类，中期还会有天人加入团队，前前后后会有十几人成为队友，敌对势力的角色更是不计其数。这些角色因风俗不同，人种外形、穿着的服饰、使用的武器、战斗技能等等也都各不相同，可想而知角色设定的工作量有多么庞大，这让笔者反倒有点不理解为何当初甘露树要坚持独立完成这部作品，或许多多少少也抱着与美里较劲的竞争心态吧。









甘露树的画风在这一作了有了不小的改变，他的画风可以总结为三个阶段：第一阶段是F&C的“大锅饭”时期，这时期的画风由CHARM协调，把几个共同参与创作的画师的风格统一起来，减低画风差异产生的违和感，也有利于弥合不同层次画师之间水准上的差距，该时期的甘露树的画风给人的感觉是中规中矩，再加上当时CG分辨率上的限制，玩家不容易一眼在众多角色中分辨出哪些是甘露树设计的，而哪些不是。第二阶段是刚到Leaf东京开发室时短暂的过渡期，这时期的两部作品『漫画同人会』和『猪名川』除甘露树和美里以外没有第三人参与原画，所以甘露树的画风积极向美里靠拢，这是两人画风最相似的一段时期，差别至多只体现在眼睛上高光点的数量和位置、四肢的大小这些小细节上。第三阶段就是从『传颂之物』投入开发算起，甘露树开始有意识地改进出一套具有个人特点的风格，与美里拉开距离。这些差别主要体现在五官比例和位置的调整上，除之前提到的高光点位置和数量不同外(美里所画的高光点一般是一大一小两个，大的固定在眼球左侧中部，甘露树大多数情况下只点一个高光，而且位置不固定)，甘露树所画的眼睛、鼻子和嘴的尺寸都比美里要大，四肢尤其是手掌的尺寸也比较大，这些都是辨别两人作画的关键点，尤其是在两人合作同一部作品或者一起搞同人创作时。

甘露树在『传颂之物』一作里倾注了相当大的心力，为做好人设几乎到了废寝忘食的地步，人设的总开发时间林林总总加在一起也长达两年半之久。游戏中给人留下深刻印象的亚人少女艾露露、阿露露姐妹后来都成为Leaf的看板女主角之一，阿露露还作为FD的主角出现在『Leaf Amusement Soft』第四弹『和阿露露一起玩吧！』里，在与『没有天使的12月』、『谁彼』、『まじかる☆アンティーク』等作里众多女主角的人气竞争中处于压倒性的地位(『Leaf Amusement Soft』第5弹『用爱佳上吧！！』使用由甘露树设计的小牧爱佳、郁乃作为主角，也体现出Leaf对他偏爱有加)。『传颂之物』发售后让Leaf的老玩家都大吃一惊，很多人都谨慎地持观望态度，因此游戏的销量还不如大阪开发的被骂得狗血淋头的『谁彼』等作。不过游戏的底蕴深厚，经过细水长流般的口碑传播后在2005年废盘前游戏的累积销量已经突破了58000张，2006年还获得了TV动画化的机会，同年在进行了一系列改进后以『传颂之物 逝去者的摇篮曲』的名义出现在PS2平台上，仅两个月的时间就大卖10万套，排名仅次于两部『最终幻想』和『女神侧身像2』名列年度第4，让Leaf社上下欣喜若狂。

在『传颂之物』的人设工作中其实还有值得一书的一件事那就是甘露树这个声优控对游戏主角声优人选的执着。你可能还记得甘露树在入行前就是个狂热的声优癖，成为原画师后他一直在寻找“假公济私”的机会，但之前不是因为游戏没有配语音就是因为决定权旁落，结果一直忍到『传颂之物』才终于逮到机会。自从他的偶像川口雅代淡出业界后，甘露树的注意力就转移到了因为一部『魔卡少女樱』而红遍大江南北的丹下樱身上，可惜造物弄人的是丹下樱2000年以后就突然宣布长期休业，邀请她为自己的游戏配音成为甘露树多年来一直未尽的愿望。后来『传颂之物』动画化时，甘露树总算得偿所愿在声优选角的问题上插上了一脚，据说担任主角哈克奥罗、艾露露、阿露露、卡缪等角色的声优小山力也、柚木凉香、泽城美雪、钉宫理惠等人都是由他亲自指名的。一般来说游戏原作方的主创人员是无权插手TV动画声优选角工作的，但考虑到AQUAPLUS是动画版的大金主，动画也可以为几个月后发售的PS2版造势，所以公司就顺水推舟送了甘露树这么一个人情。

“师匠”的再度崛起
Master's Rise Once Again

就在『传颂之物』步履蹒跚地为 Leaf 艰难挽回名声的同时，Leaf 东京开发室的另一部新作『没有天使的 12 月』已经箭在弦上了。为了响应大阪总部复兴视觉小说的号召，『天使』重新回归了传统的 AVG 体裁，其中包含了一部分视觉小说的剧情（角色独白部分），游戏的脚本是之前提到过的三宅章介，一位以东京分部支柱式的形象示人的才华横溢的年轻作家。按照 Leaf 一贯的作风，但凡视觉小说类的作品都由脚本师作为开发主导，原画和音乐都担任配角任务，这也是很容易理解的，视觉小说就是文字在屏幕中间居中显示，通篇以阅读小说的形式完成全流程的一种游戏，真正的主角当然非脚本作家莫属。

不过『天使』一作里更引人注目的反而是星光熠熠的原画阵容，Leaf 御三家史上第一次齐聚在了同一部作品中，虽然这次独自拼搏了两年多的甘露树只是出任了象征性的 CG 监修一职，人设和主力原画是美里和久未露面的中村毅，两人平分了 6 位女主角，中村毅负责栗原透子、榊しのぶ和叶月真帆，美里负责须磨寺雪绪、麻生明日菜和木田恵美梨三人。从角色戏份轻重上来说，第一女主角透子的戏份最多，美里的阵营里还有一个不可攻略的实妹角色惠美梨，所以理论上中村毅这次是主役，美里是辅助。“师匠”足有 4 年没有露面，玩家们对他都很记挂，所以『天使』的 STAFF 表一经公布即刻引起沸腾。

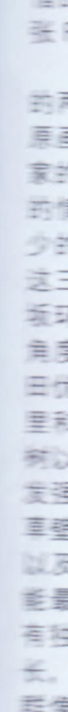
中村毅在这部久违的回归之作里表现出一贯的严谨态度，该作的人设在视觉上有一个很显著地特点就是角色的发色都是黑色和栗色的深色系，没有出现美少女游戏里常见的那种夸张的非现实性的发色，而且以长发居多，尽可能表现出东方女性柔美的魅力。当然这其实也与游戏偏黑暗的主题氛围有关，不光是发色，衣着服饰的颜色也都向黑色系靠拢，体现出一种阴郁沉重的感觉。中村毅设计的眼镜娘透子和黑长直少女しのぶ令人印象深刻，透子和主人公在大雪纷飞的街头深情相拥的一张 CG 曾经被很多以冬日恋曲为主题的各种场合所滥用，在网络上的出现频率极高。此外游戏 OP 里女主角透子在人群中孤独地回眸凝望的 CG 也曾广为流传，并一度被误以为出自美里之手，要一眼辨认中村和美里画风上的不同点成了当时的又一大课题。中村的画风比甘露树更接近美里，甘露树和美里两人画风中的差异点在中村身上都不容易反映出来，眼睛的高光点位置几乎是一模一样的，眸子、鼻子和嘴巴的大小、位置关系也都相差无几，身材上更是毫无可挑剔之处。唯一可以从外观上分辨两人画风的特征——虽然实际上并不靠谱——就是发型的设计，中村“师匠”是个黑长直控，御三家里的另两人则没有这样的癖好。

其实还有一个差别点是要从角色侧面看才能看出来的，中村笔下角色的脸型更小一些，下巴









侧面曲线更尖，鼻梁的轮廓线也更长更清晰。还有就是在个别场合下中村会画眼神更凌厉的吊梢眼角色，美里和甘露树则基本上不画。但笔者以上提到的这些差别点都是要通过长期观察对比才能总结下来的心得，仅靠一两部作品和几张 CG 的对比其实是看不出什么门道来的。

『没有天使的 12 月』发表后市场反响很微妙，因为同时期大阪开发室也推出了视觉小说第四弹『Routes』，两作比较下来无论是剧情、原画品质、STAFF 口碑、销量都是『天使』更胜一筹，总销量也成功突破 58000 本，在史上最畅销 Galgame 排行榜上紧随『传颂之物』之后列第 27 位（不过这是 2008 年时的数据，现在的排名会有变动）。然而『天使』和『Routes』都遭到了玩家的痛批，这是让 Leaf 始料未及的。『Routes』被骂是因为脚本文笔太稚嫩，『天使』挨批则是因为风格改变太大，让 Leaf 的老玩家一时无法适应，它的出现不禁让人联想到若干年前的那部『白色相簿』。『天使』所描写的纯肉体关系、自杀倾向、强烈的孤独感等负面情感因素以及男主角的不作为都使游戏无形中偏向了『白色相簿』所开创的“郁系”路线，虽然人们一开始没有接受『天使』风格的转变，但中村毅人设中的忧郁情结已经获得了玩家们的认可，这也为中村毅日后接手『白色相簿 2』的开发埋下了伏笔。

当然就像『白色相簿』最终得以翻案正名一样，『天使』在若干年后也得到了公正的评价，在『电击 G's』发起的最希望看到家用机版移植的游戏选票中『天使』一直名列前茅。但很多玩家同时也袒露出他们的心声，认为性的表现在『天使』一作里是不可或缺的，剔除这些内容后的全年龄家用机版无疑会丧失原作的一部分精髓，所以在是

否要移植的问题上令人立场动摇。中村毅则在访谈中表露过想见证这些青春期少男少女们的成长，“想看女主角们十年以后的身姿样貌”的愿望，可惜的是『天使』既没有续作也没有移植版，连一张 FD 都没有，成为了一种缺憾美的象徵。

『没有天使的 12 月』发售后的第二年，Leaf 的两大开发室胜利会师在『ToHeart2』里，两拨原画师人马第一次走到了一起，组成了 Leaf 御三家的升级版“Leaf 四天王”，在主力阵容兵强马壮的情况下中村毅这次又甘当绿叶，承担了四人最少的戏份，设计了姬百合珊瑚、琉璃和草壁优季这三个角色，甘露树手里则掌握着第一女主角向坂环，以及人气角色小牧爱佳，从角色重要性的角度来排序的话应该是甘露树、みつみ美里、河田优、中村毅，按主角数量来排序则是みつみ美里和河田优以 5 个角色并列第一，中村毅和甘露树以 3 个角色并列第三。其中由甘露树设计的红发强气御姐向坂环、由中村毅设计的黑长直少女草壁优季、由美里设计的元气中性少女十波由真、以及由河田优设计的神奇“外星来客”露子都是能最直观反映出这四人风格特点的角色，谁也没有独领风骚，谁也没有被无情忽略，大家各展所长，互补互利，使得在这样一部角色繁杂的青春群像剧里也能清晰分辨出各人不同的画风，这是『ToHeart2』的人设被认为最成功的一点。

『ToHeart2』的全年龄 PS2 版和 18 禁 PC 版






White Album 2
introductory chapter

WHITE ALBUM 2



连续创造出大卖 10 万本的伟大佳绩后，Leaf 也开始了漫长的不思进取的吃老本商法，美里和甘露树在此后很长一段时间里都没有再推出后值得一提的大作，但中村毅并没有停止前进的步法，仿佛是要把之前错失的机会都弥补回来一样，此后的几年里中村一直孜孜不倦地战斗在原画第一线，无论是以辅助原画的名义参与『提亚拉之泪』的作画，还是作为 Leaf 四天王中的一员之作『君が呼ぶ、メギドの丘で』都全力以赴，一丝不苟地完成工作。

终于在美里和甘露树进入倦怠期，在 Leaf 的新作经历漫长的空白期以后，在他入行已近 16 年的 2010 年他获得了在各方力促下堂堂复活的『白色相簿 2』中独占原画的机会，从以"师匠"之名闻达于 COCKTAIL，到人生第一部独立完成全部原画的里程碑式的作品，中村等待了太久太久，不可思议地错失了太多次机会，但最终他还是坚持下来了，并迎来了久违的再度崛起的机会。暌违 12 年之久的『白色相簿 2』在早已物是人非的 Leaf 社重新被提上日程，这本身就是一种顽强的宿命般的轮回，前作的企画人原田宇陀儿早已不知所终，这次新作启用了丸户史明大先生和他的企画屋作为制作班底，人设方面倒是没有让河田优再续前缘，启用了中村毅和两位动画师桂宪一郎、柳泽まさひで的组合，这两人同为『ToHeart2』动画系列的人设和作画监督，此次跨界担任『白色相簿 2』的原画工作也体现出 Leaf 打算出奇制胜的决心。中村的人设则再次令玩家们眼前一亮，本作的时间线虽然发生在前作的 10 年以后，但主题仍是复古（前作描写的 80 年代的日本，10 年后的 90 年代与现视点的 2010 年代相比当然也是复古的），本作第一女主角冬马和纱的标准黑长直孤傲美少女的造型勾起了玩家们的种种美好回忆，如此本格派的复古美女形象在今时今日已经不太多见了，而这种具有历史沉淀感的人设恐怕也只有十几年来几经浮沉的中村毅才有这个心得能创作出来，姜毕竟还是老的辣。

后记

Postscript



虽然共事时间贯穿了整个从业历史，合作的作品也早已不计其数，但 Leaf 御三家里这三个人是有着不同个性、不同创作风格、乃至不同价值观的三个个体，美里的独立和霸气；甘露树的随波逐流；中村毅人如其名的坚毅和低调都在这两篇近 4 万字的叙述中完完整整的呈现给了大家。相比于网络上随处可见的有关 Leaf 御三家单薄而乏味的千篇一律的介绍，如果你觉得笔者笔下的故事更生动更有趣的话，那就不枉我的一番心血了。▲



——浅论『未来日记』成功的三个支点

背叛中的成长物语 鲜血下的命运循环

Tale of growth on betraya

Fate cycle filling of blooc

■文/浅色回忆 ■责编/如月千华、jedi ■美编/略蓄

未来日記

みらいにっき

2012 年 4 月末，由 asread 改编，经过半年播放的『未来日记』胜利完结。这部在开播前籍籍无名，除了原作 FANS 之外几乎无人期待的作品。在去年秋番动画的竞争中收获到接近大热门『FATE/ZERO』的人气，实是 2011 年最大的黑马。跌宕起伏的剧情，鲜明个性的人物，以及迎合当下观众口味的极端表现手法，除去这些成功的必备要素之外，相比很多作品要 G 点不要逻辑的做法。『未来日记』在剧本的构架上也颇有独到之处。

在此，就让我们重新踏入这座血迹还未干透的竞技场，探寻那些曾被我们忽略的要素吧。

作者 拥有奇怪笔名的时空王

SF writer with a strange name

无论有什么困难，都能开拓出道路

——えすのサカエ

有句老话叫“人如其名”。『未来日记』作者的笔名えすのサカエ便正如他笔下的剧情般让人难以捉摸。直译过来，“えす”的意思是“S”，サカエ就是汉字“荣”。祖国版的设定书干脆就翻译成了S的荣耀。不过这翻译实在太过别扭，并且也未经官方确认。于是在读者口中，えすのサカエ习惯性地被称为“S老师”。

御宅族、居住在东京都町田市、曾经上过漫画专业学校和给夏元雅人当过助手，从笔者收集到了蛛丝马迹推测，S老师大概是个从小热爱漫画的御宅，一心向往踏入ACG的圈子，于是跑去当助手，正好夏元当时在『少年ACE』上连载『罗德斯岛战记~英雄骑士传』，于是因为这个契机，『少年ACE』的编辑看到了他的原稿，也为今后他和『少年ACE』的长期合作打下了基础。

追溯时光，S老师第一次踏入漫画圈，是在2001年的11届ACE & NEXT新人漫画赏上。他的短篇『铁道天使』拿到了潜力赏。不过在各种漫画比赛多如牛毛的日本，拿到奖项和出道完全是两码事，也从不缺乏拿到大赏后就从此沉寂的例子。何况S老师所获得的只是一个奖金10万日元（普通学生打工一个月的收入），多少带有点安慰性质的奖项而已。在之后的3年里，S老师就像真的沉寂了那样，只发表了一个短篇，其间到底是忙于生活无暇兼顾还是屡败屡战我们不得而知。不过从后来他连载时的努力风格来看，后者的可能性更大一些。

就当大家都已经忘记这个怪异笔名的时候。（好吧，一个短篇潜力赏的作者名字根本没人去记吧）2004年，S老师的第一部连载『花子与寓言的吟咏者』终于登上了『月刊少年ACE』，这部连载了一年多，后来出了4卷单行本的漫画以都市传说为题材，讲述了寓言侦探亚想大介、助手香苗以及寄宿在侦探社里的花子（就是那个厕所的花子妖怪）解决事件的故事。

『花子与寓言的吟咏者』画风平平，选材也不能说多新颖，作品的反响虽然不错，但人气只是一般。不过在这部作品里，S老师的诡谲又温暖的风格已经初露端倪。结局篇中一波三折的展开，对世界的修改调整，斩首后依旧挺立的身体以及有点虚幻的HAPPY END……在『未来日记』完结后回头看去，不得不说有种令人舒心的熟悉味道。

在第一部作品结束的4个月后，『未来日记』低调登场。S老师原本颇为普通的画技，在『未来日记』中开始变得成熟圆润，塑造出我妻由乃这个外形可爱，长相甜美的女主角。从第一话便紧张跌宕的剧情，也让作品的人气飞速增长。成功并未让S老师松懈，长达5年的连载中，『未来日记』从未断更，并且在不影响连载的前提下，他还抽空画出两本外传。

2006年获得诺贝尔文学奖的卡勒德·胡赛









尼曾说“我向来只为一个读者写作：我自己。”S老师则反其道而行之。『未来日记』里的商业要素非常多。12人乱斗的设定就是在考虑了月刊连载后做出的决定。除此之外，对名作的致敬桥段，走写实路线方便读者代入，取悦大众加入BL要素，如此种种都是『未来日记』在商业上的考量。秋濑或这个人物还一度让不少读者怀疑S老师的性别，不过从2007年虎之穴金虎奖的颁奖图片来看，S老师显然是个符合他自画像模样的和善大叔。

2010年12月『未来日记』原作漫画完结，单行本12卷累计销量400万。虽说这个总成绩还远不及『海贼王』的单卷销量，平均单卷35万这个数字在漫画界里也完全排不上号。但作为题材另类，之前也没有什么名气的作家来说，能做到如此成绩并且还被改编为TV已经是不小的成功了。有趣的是，11年被改编TV的还有风格类似的『死囚乐园』，而作者之一近藤一马恰恰也是11届ACE & NEXT新人漫画赏的获奖者。

TV版的改编由asread负责，监督为细川直人，系列构成是新房组织里最擅长剧本粉碎的高山克彦。和大多数猜测不同的是，TV版的剧情完全沿革原著，结尾处的一点点修改，还是在S老师自己的意见下进行的修改，这样做

MIRAI NIKKI

SAKKA 作家

SAKAE ESUNO



的原因也很明显——高山克彦粉碎原作其实都是因为原作的节奏不够激烈，现在遇到『未来日记』这个节奏激烈到不能再激烈的作品，何必还去费劲呢。从品质上说，TV 和原作最大的分歧是对人物的刻画，TV 为了突出人物性格特征，对由乃的病娇程度和雪辉的懦弱程度进行了一定程度的夸大，实际上在漫画里，由乃和雪辉的情绪状态都是循序渐进的，这个本文后面会有详细分析。TV 最成功的地方在于声优的选择。秋濑或——石田彰；战场马克——关智一；高坂王子——白石稔；时空王——若本规夫。看看名单就能知道，TV 的选角已经不仅仅是“合适”，而是“量身定做”了。TV 最失败的地方则是不断崩坏的画面和人物，唯一值得欣慰的便是打斗的场景尚属流畅。

TV 动画之外，『未来日记』的衍生品还有游戏和真人电视剧。PSP 游戏『未来日记：第





13 位日记持有者』在 2010 年初发售，游戏中加入的第 13 位日记持有者持有 11 th 无法偷窥的摄影日记。不过因为游戏推出时漫画尚未完结，游戏剧情又是按照原著来走，所以对于看完 TV 版的读者来说并无太大意义。真人电视剧『未来日记 -ANOTHER:WORLD-』借动画的东风，2012 年 4 月 21 日开始在富士电视台播出。就现在已经播放的数集来看，如果能忘掉原作，那么本片还是可以一看的。但可惜真人版的人物非要在名字以及一些无关紧要的设定上和原著挂钩，重要的设定又全部改写，这就不可避免地导致接触过原作或动画的观众产生违和感。不过真人版的商业目的就是借原作炒一把，这样的质量和评价也算“问心无愧”吧。

最后，动画开播的同时，S 老师的新作『big order』也没有悬念的在『月刊少年 Ace』上接上档期。酷似雪辉和由乃的男女主角所上演的故事走向如何我们无法预知，不过可以确定的是，依照 S 老师的好恶，新故事里肯定少不得超展开、斩首、纠结的感情以及最后那看似虚幻又温暖的大结局。



Battle royal
Motivity of Future Diary
『未来日记』的初始动力

涉及到至少三方势力，并且最终只有唯一获胜者的战斗。
——Battle royal

当一个人可以预知未来，他今后的生活肯定会变得轻松富足，当两个人可以预知未来，他们将会携手站在社会金字塔的尖部，当十二个人可以预知未来，他们一定会开始争斗——『未来日记』所讲述的便是这样一个故事：

某天，樱见市突然被神划作选定继任者的竞技场。十二组迥然不同的人们，同时获得可以预知未来的日记，也被神告知最后活下来的只有一人。在命运的阴霾下，主角天野雪辉在我妻由乃的帮助下初战打败杀人魔 3 th，却也成了其他 9 组人马的眼中钉。当数个月充满背叛和鲜血的乱斗终于迎来终局，雪辉和由乃磕磕绊绊的携手走到最后时，乱斗背后所隐藏的真正故事，才刚刚掀起一角。

要对这部作品做出分析，我们首先要了解的就是『未来日记』的题材——“Battle royal”。

2000 年，『大逃杀』上映。对于大部分 80 年代后生人来说，这是对“Battle royal”的最初体验。时隔 12 年的今日，类似的作品层出不穷，不同作者的不同侧重点也让“Battle royal”题材诞生为数不少的特色作品。掺杂进幻想要素，以战斗和设定为主要内容的『舞 -HIME』、『FATE』、『蔷薇少女』；以赌博和斗智为题材的『赌博默示录』、『欺诈游戏』；进行杀戮演出供观众取乐的『Secret Game』、『深红色的迷宫』；讥讽社会与人性的『扉之外』、『SAW』。但不论侧重点为何，“Battle royal”所提供的核心吸引力都是相似的——充满不确定性的，真实残酷的对决。



NOT FOR SALE
©PEACH-PIT・幻冬舎コミックス／薔薇乙女製作委員会



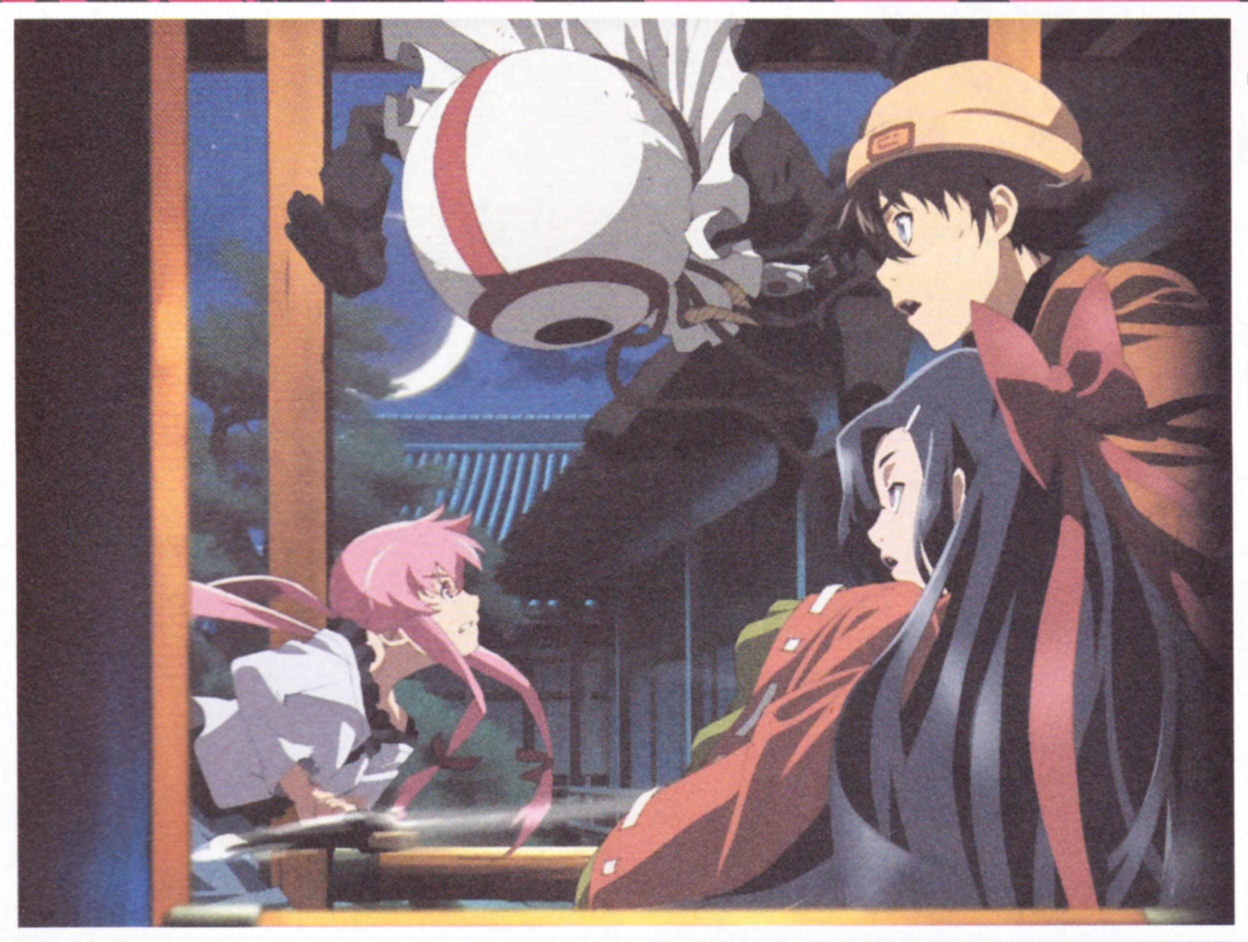
“Battle royal”直译为混战、乱斗，最初出现在古罗马的角斗场，是一种多人角斗的比赛名称，这项比赛让数名角斗士一起出场，唯一的幸存者获得最终胜利。在这种规则下，角斗士身体和技术的优势被大大削弱，能活到最后的未必是最强壮的那个人，充满不确定和惊喜的战斗给予了观众比一般角斗更大的乐趣。当人们坐在绝对安全的座位上来俯视赛场中一次次命运的死斗时，对比角斗士的命运无常，他们更能深刻的感受到命运掌握在自己手中的充实感和安心感，由此产生的优越感则是他们对观赏乱斗乐此不疲的深层原因。



并且，这种看似野蛮的娱乐也有其价值，排除政治、经济等社会因素，人们观赏乱斗的原因其一是上文所说的不确定性带来的各种快感，其二是人类潜意识里观察学习的需求。我们能成为独一无二的个体，是因为我们获得的体验与任何一个人都不相同也不可能相同。而体验，则正是我们认识、了解这个世界的终极途径。以命相搏是我们无法轻易体验的，作为替代品，最好的办法无疑是观察学习其他人在类似境遇下的表现，这也正是“Battle royal”力求真实的源头。而真实又往往带来残酷，在胜者通吃的游戏里，因为获胜者唯一，人也就被剥夺了社会属性，回归个体状态。此时为了生存，残酷成为无法回避的要素。我们欣赏残酷时所享受到的快感，又可以归类到上文所说的优越感。



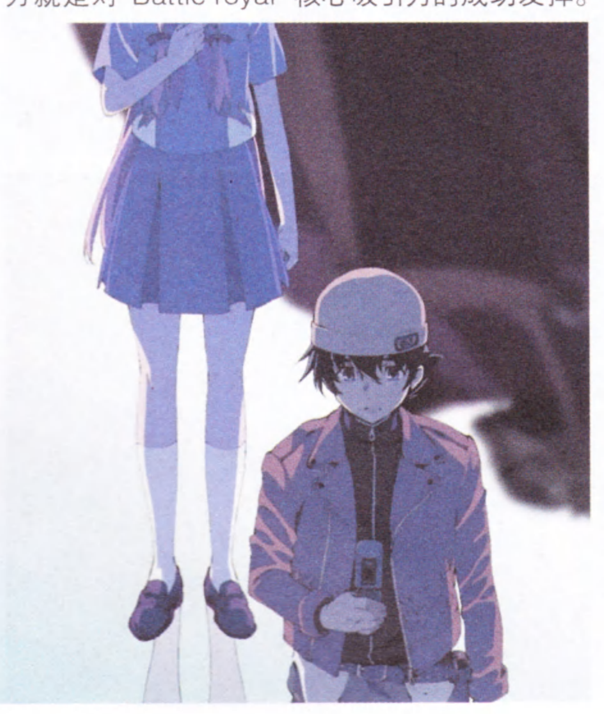
当然，今日的我们坐在家里看着各种作品，早已不是在大竞技场里狂热喊叫的罗马贵族。所以我们评价这类作品的原则便也成了——作家是否能描绘出一场让观众觉得真实的“Battle royal”。这里的真实并不是要作者处处写实，稍




微扯远一点，其实我们的三国，日本的战国便是两个特大的“Battle royal”。我们熟悉的那些人物即使和史书上所载的形象相比，也是多有不同的，但这并不会让我们在阅读『三国演义』或是『德川家康』时感到虚假。因为里面人物的行为是符合他本身的逻辑的，行为的结果是符合故事整体的逻辑的。

不过，我们不能用名著的水平去苛求从商业流水线上诞生的作品，营造跌宕的剧情和保证作品的逻辑的确是两难的选择，走偏的也不止一部热门作。例如『Secret Game』里跨国性质的犯罪集团，能开着游轮在公海上利用杀戮演出赌博，连警察都搞不定的强大组织，竟然会发生把组织首脑的女儿选入杀戮演出的低级错误。即使我们把这解释为偶然，可选进来互相残杀的人的斗争烈度也太低了吧，要是放在古罗马，观众肯定早就嘘声四起。这就是上面所说的行为与自身的逻辑不符。结果与故事逻辑矛盾的例子就太多了，最著名的大概是那地球人都知道的『FATE』SABER 线中的一剑 N 命。

回到我们的主旨，『未来日记』最优秀的地方就是对“Battle royal”核心吸引力的成功发挥。


在笔者看来，剧情之鱼与逻辑的熊掌，『未来日记』不能说烹饪的完美无缺，但至少做到了兼得。当然，笔者此言一出必定会遭到一大批观众的反对，毕竟网络上随处可见抱怨『未来日记』逻辑烂的帖子。不过笔者窃以为那都是对作品的思考不够而导致的。S 老师的风格导致『未来日记』每一话都要来个一波三折，转折的多了，没有直接描写出的信息也就多了。

但 S 老师比三叔和龙骑士要有节操的多。很多信息虽然不直接给出，却也旁敲侧击的提供给了读者。只不过因为这些信息过于零散，很容易被忽略，所以导致了『未来日记』人物行为合理性不佳的印象。下面，笔者将根据我们已知的各种材料对原作中几个关键问题给出个人的解释。以说明『未来日记』的逻辑问题其实实并不严重。

问答 容易被忽视的线索与真相

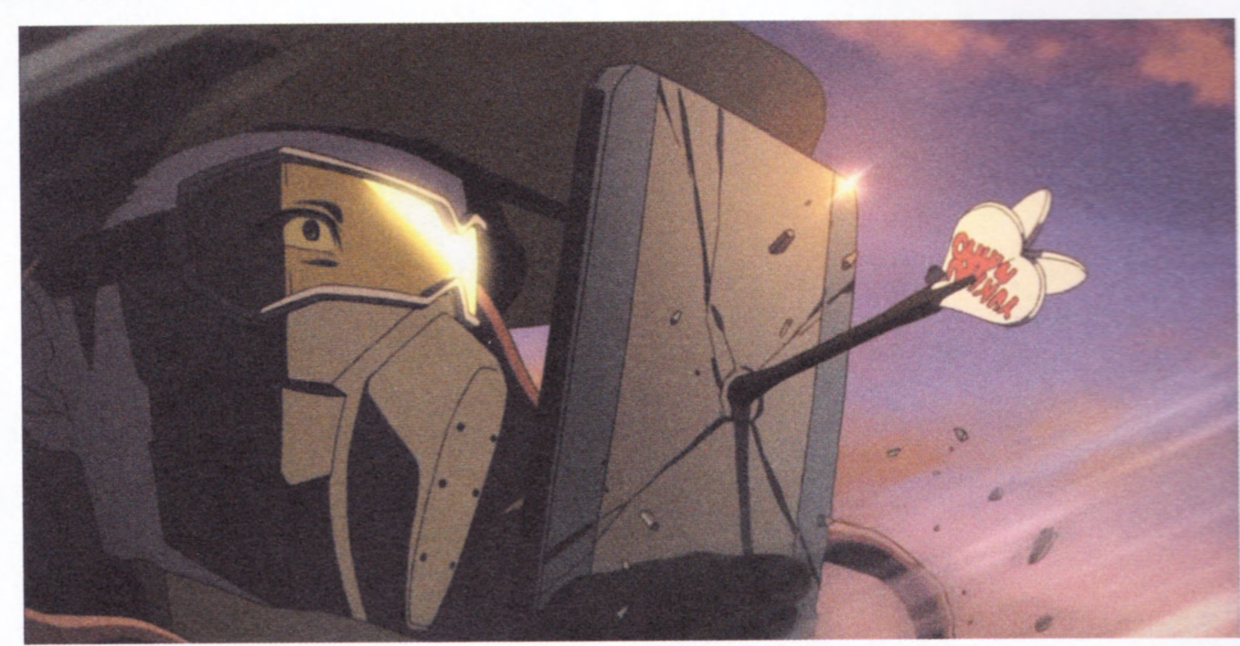
Clue and truth which be neglected

The truth is out there

——『X 档案』

第一问 Question 1 由乃的战斗力、对打时看手机、雪辉的飞镖这些地方太不科学了!

答：没错，『未来日记』最不合理的地方，就是物理战斗力上的设定了。不过这些地方只是单纯的为了让剧情更有观赏性而做出的让步。S老师对主角光环的使用还是很克制的，雪辉的飞镖只爆种了一次，插 6th 的卷轴和 5th 的肩膀都是合情合理。由乃看似出众的肉搏其实只是占了先手突袭的便宜和搏命的气势威慑住了对方。从剧情中几次正面对决就可以看出，由乃的肉搏能力只是稍高于美神爱，低于战场马克，还数次被秋瀬制住，实在算不得逆天。并且额外的优势每个参赛者都有，战斗中看手机也是普遍问题。笔者以为，像这种全体一起光环的地方，与其纠结和现实世界的差异，不如当做故事本身的一个附带设定，是没有必要强求的。



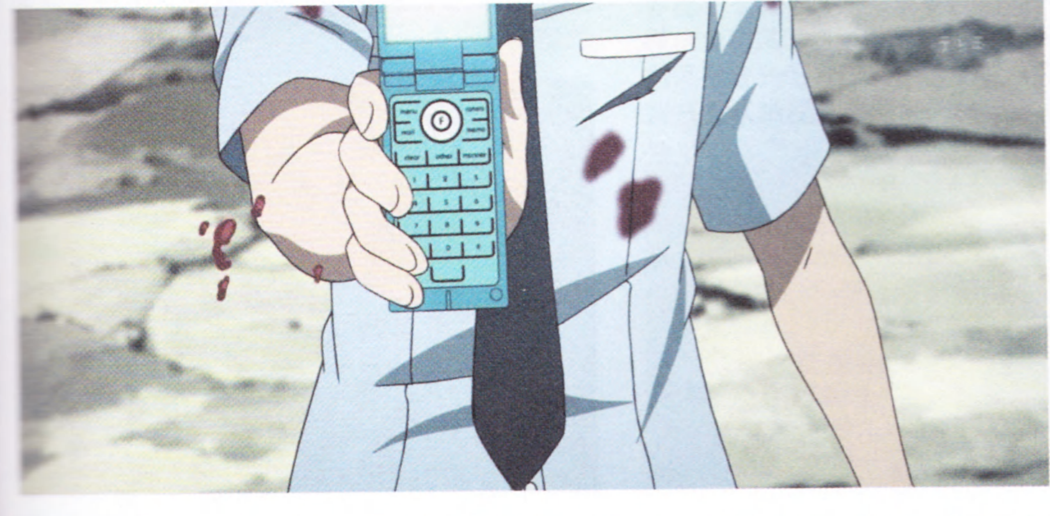
未来日记12人

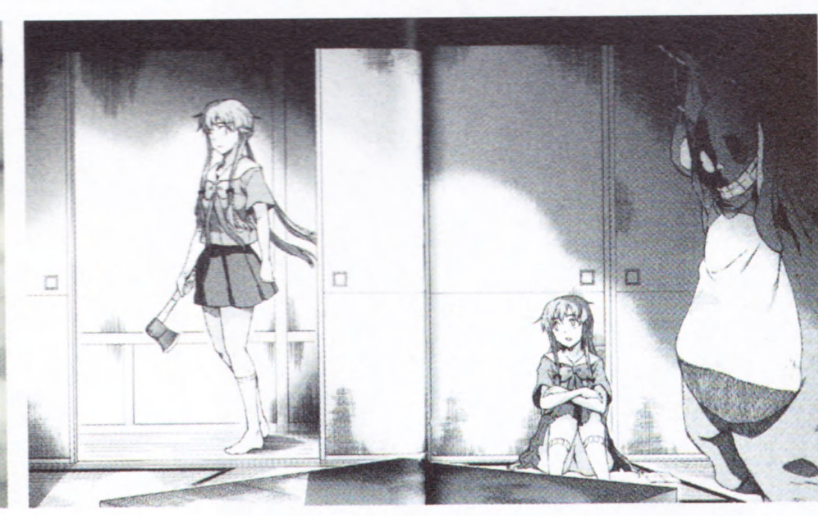
参赛号码	参赛姓名	姓名出处	日记名称	载体原型	额外优势
1st	天野雪辉	主神朱庇特	无差别日记	东芝 WX320T	魔弹射手
2nd	我妻由乃	天后和婚姻之神朱诺	雪辉日记	夏普 004SH	二周目玩家
3th	火山高夫	火和锻冶之神伏尔肯	杀人日记	夏普 SH803T	大气神盾
4th	来须圭悟	使神和商业之神墨丘利	搜查日记	NEC840N	警长权限
5th	丰穰礼佑	谷物和收获之神刻瑞斯	绘画日记	普通绘本	小鬼当家
6th	春日野椿	冥神和春之女神普洛塞庇娜	千里眼日记	和式卷轴	狂热信徒
7th	战场马克	战神玛尔斯	交换日记	夏普 SH9230C	人生赢家
7th	美神爱	爱与美之神维纳斯	交换日记	夏普 SH9230C	人生赢家
8th	上下夏窗	灶神维斯塔	增殖日记	电脑	童子军
9th	雨流美弥音	智慧和手工艺之神密涅瓦	逃亡日记	东芝 920T	炸弹专家
10th	月岛狩人	月亮和狩猎女神狄安娜	饲养日记	夏普 SH7218T	狗群战术
11th	约翰·巴克斯	酒和植物之神巴克科斯	观测者日记	三星 I9070	城管大队
12th	平坂黄泉	地狱和死亡之神普罗托	正义日记	夏普 PA-VR10	催眠大师

■注：载体原型（手机）为本文作者考据推测的结果而非官方资料

第二问 Question 2 秋瀬或最后为何能推理出世界轮回的真相?

答：这一点在 TV 中没有细节表现，秋瀬颇为神棍的就明白了这个世界原来是轮回的。在漫画里，秋瀬想明白这一点的时候插入了一张由乃杀死二周目自己的分镜。并且也是这张分镜在作品里第一次出现。这张图，或者说秋瀬的这份记忆的来源可以追溯到S老师特意为秋瀬画的外传里。在1周目之后2周目之前，还存在一个因为因果律坏掉，用秋瀬顶缸雪辉的1.5周目。在1.5周目的最后，随着因果律修复，世界上所有人的记忆也被消除，游戏正常重启。而在记忆被消除的最后一刻，秋瀬看到的就是由乃杀死自己的那个画面，也是以这个为契机，在2周目里他才不由自主得想接近雪辉和由乃。当2周目他被割喉濒死的时候，眼前再次闪回那个场景。结合之前调查到的种种，他便顺利成章的窥探到了连时空王都不知道的真相。





未来日记年表

1 周目

20XX-2 年

7.28：船津制造事故杀死 6th 的父母

20XX 年

7.28：雪辉殉情自杀，获胜的由乃复活雪辉未果，跳跃 2 周目

1.5 周目

20XX 年

4.28：因果律意外损坏，姆鲁姆鲁找秋濑代替雪辉维持因果律，秋濑在学校电死 3th

5.02：秋濑用假炸弹吓跑 9th

5.05：御目方教团事件，秋濑揭发船津是杀死 6th 的黑手，让 5th、6th、7th、12th 免于争斗

5.06：秋濑察觉姆鲁姆鲁的阴谋，发现由乃的真相。因果律修复，时间重启

2 周目

20XX-14 年

7.07：战场马克和美神爱在樱见塔上相遇

20XX-1 年

4.17：二周目由乃囚禁饿死父母

5.03：雪辉父母离婚

5.10：二周目由乃许下“未来的某一天，我来当你的新娘子”的愿望

5.17：萌绘和雪辉被分配到学院祭的任务

8.01：由乃杀死二周目由乃

20XX 年

4.21：参赛者各自得到未来日记，9th 假扮大岛夏子，在恐怖袭击中被西岛阻止。

4.27：9th 和 3th 交战，再次遇到西岛

4.28：雪辉在由乃的帮助下用飞镖破坏 3th 的日记

5.01：游戏参加者齐聚因果律圣堂

5.02：9th 袭击学校，左眼被雪辉刺瞎，樱见中学停课，雪辉、由乃和 4th 组成同盟

5.03：9th 被 12th 捕获并治疗眼球

5.04：雪辉发现由乃家拉门内的秘密。12th 把 9th 交给教团

5.05：御目方教团事件，由乃斩首 12th，雪辉用飞镖破坏 6th 日记。4th 和 9th 交换邮件

5.08：9th 帮助 5th 凑齐杀人所用的道具

5.12：天野礼亚回家

5.13：5th 暂居雪辉家，伺机报仇

5.14：由乃刺死 5th，9th 给两人解毒

5.24：秋濑遇见 9th

5.25：10th 诱骗女儿日向帮助他打倒秋濑

6.01：樱见中学合并至梅里中学重新开学，雪辉和秋濑、日向等成为新朋友，10th 计划被挫败，本人被 4th 击毙

6.06：4th 被姆鲁姆鲁告知儿子命不久矣，决定成为神拯救儿子



第三问 TV 最后的结局是什么意思?

答：TV 的结局实际只是少表现了漫画的最后几页。按照漫画的结局，姆鲁姆鲁把由乃的一部分记忆传递给了 3 周目由乃，一起找到 3 周目的时空王。因为未来日记计划取消担心没人接任的时空王欣然帮助 3 周目由乃打破时空之壁，把已经在 2 周目成神，虚度了 1 万年的雪辉拉来接班。于是少年和少女总算得到了一个至少看上去幸福的结局。

但 S 老师对这个结局并不是十分满意，连载的结局和单行本的结局便做了一些细节调整。

TV 的结局虽然已经有砸破时空之壁的锤声，但是否会有新的变化，我们也只能静观其变。



第四问 为何 2 周目由乃被杀后，她的手机能被由乃使用并继续工作?】

答：在秋濑与由乃的最终对决中，被秋濑毁掉的 2 周目由乃的手机是在工作的。可是 2 周目的由乃早已被由乃杀死，没有了日记书写者的日记为什么还会继续显示日记呢? 其实这个问题一点也不复杂。S 老师与我们玩了一个时间诡计，从时间线上看，由乃杀死 2 周目由乃是在游戏开始前 1 年的 8 月 1 日，而未来日记计划正式开始是在转年的 4 月 21 日。所以被杀死的二周目由乃的手机，早已成为了由乃的所有物。当 4 月 21 日时空王给予各位参赛者未来日记时，作为参赛者 2nd 的就是由乃，和二周目由乃根本毫无关系。故“从 1 周目来的由乃理应和 2 周目的胜负无关”这一类的疑问也有了合理的解释。



第五问 幕后黑手姆鲁姆鲁的目的?

答：萌萌的 1 周目姆鲁姆鲁才不是什么幕后黑手，因为由乃在一周目最终获胜封神，那么作为神的使魔，她所效忠的自然是由乃，她的行动也完全是以满足由乃的目的为出发点的。

诱惑 4th 反水，看似是雪辉和由乃的大危机，但实际上经历过 1 周目奋战的由乃自然知道 4th 早晚会反水，所以 4th 叫雪辉进去谈话，她在外面就感到情况不妙。从游戏进程来看，如果此时能干掉 4th，那么就为后期消除掉了一个特大隐患（想想存活到最后的 4th 既有警察权限又知己知彼，是个多么可怕的对手），并且可以加速游戏进程为由乃争取出更多和雪辉共处的时间（从结果看 2 周目的确比 1 周目最后多过了几天和谐日子）。如果不能干掉 4th，最坏的结果无非是雪辉击败 4th 也失手射杀了由乃，同样，也能遂了由乃当时的心愿。

欺骗雪辉可以复活众人显然是她与由乃串通好，说了一个谎让雪辉找到奋斗的目标。建议由乃杀死雪辉，也是在由乃经历转变，对 2 周目雪辉丧失信心，打算要去 3 周目再次轮回之后才屡次建言。并且在 TV 中未直接表现的原著结尾里，也正是化身为手机链的姆鲁姆鲁促成了打碎时空之壁的行为，让由乃和雪辉终于走到了一起。所以说，姆鲁姆鲁其实只是个忠心的使魔而已。



成长 atypia experience of Yukiteru 天野雪辉的非典型历程

崩溃和失败表露出事物的真实本性。

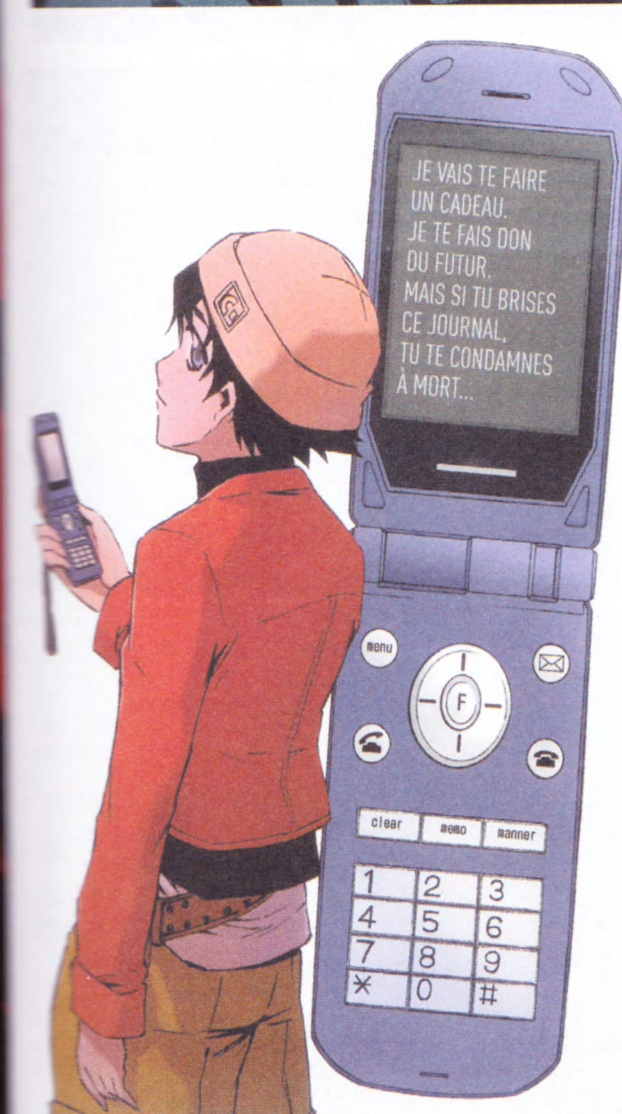
——卡尔·西奥多·雅斯贝尔斯

就像评选日本漫画里最擅长睡觉的男主角，野比大雄会毫无争议的当选一样。如果有个奖项叫做“最喜欢哭的男性角色”，那大赏非天野雪辉莫属。在26集动画里，身为主角的他竟然哭了13次，平均两集哭一次的频率即使是以感情脆弱闻名的韩剧男主也要望尘莫及。然而生性软弱、少言寡语、生活枯燥、没有朋友的雪辉又不是一个一般意义上废柴。从基因上分析，浪荡子天野九郎和独立女性天野礼亚不太会生出一个软蛋，从行动上看，多次被打断还能坚持告白的男生也不会是个卢瑟。天野雪辉之所









以自闭胆怯，最大原因还是父母离异的打击，对于一个十几岁的少年来说，温暖的家庭分崩离析无疑会留下沉重的心理阴影，他选择用自闭来逃离现实又反过来导致他与社会的脱节。可以说，直到被选为未来日记的参加者，天野雪辉才以一种非自愿的姿态，重新开始与社会接轨。

对于天朝的一般少年来说，成长的磨练往往发生在走出校园走进社会时，对于天野雪辉而言，则是从虚伪温暖的幻想中直接掉进真实冰冷的斗兽场。强烈的反差之下，也无怪乎他的泪腺屡屡崩溃，但这也并非坏事，崩溃可以表露出一个人的本性，而自我认识、认识社会正是成长的必经之路。雪辉的第一次转变是在校园里面对9th，狂乱的爆炸中，无论是同学还是身为警官的4th，对于雪辉都只是利用——9th威胁炸掉全校时便利用雪辉当祭品，9th被由乃攻击陷入困境后又转而帮助雪辉。在令人眼花缭乱的态度转变中，雪辉至少认清了一个事实——拥有实力，才能让别人帮助你。

然而短短几天后，这个事实就被部分推翻。自己亲手救出的6th向自己露出獠牙，自己一直怀疑的由乃却义无反顾的挡住教徒。在混乱和疯狂的教团，雪辉修正了自己的认识——队友是用来出卖的，而放心把后背交给你的，才是真正的伙伴。所以，日向的背叛没有让雪辉动摇，4th的反水也只是让他更坚信了自己同伴只有由乃一人。

当漫画进度走到1/3的时候，雪辉终于开始有一点主角的样子了。在日本漫画里，角色有童年阴影再正常不过，甚至有不少作者会把一切的矛盾都归结于小时候的某某事。在这点上S老师显然更用心，雪辉心态的变化，是充满反复的。毕竟他只是一个孱弱的少年，因为某个事件性情大变才是不正常。S老师通过对懦弱和坚强这两种心态的交替描写，让天野雪辉的成长呈现出贴近现实的真实一面。也由此制造了『未来日记』的第二个亮点——少年漫画风格的剧情，青年漫画味道的成长。

如果说前1/3让雪辉开始了成长，那么中间1/3的剧情则是他飞速成熟的过程。监禁这一幕设计的极有深意，当秋濑组前来解救雪辉时，雪辉表现出的不是崩溃，也不是低落，而是积极自救然后颇有气势的扇了由乃一个嘴巴。回忆他在3th来袭时的惊慌失措，再想想他在爆炸时的痛哭，我们不得不承认他成长了许多。并且有趣的地方还在后面，虽然监禁事件后雪辉看似放弃由乃，但7th来袭后两个人又自然而然的组成了同盟。说明由乃的监禁并没有对两个人的感情造成实质的伤害。果然，在樱见塔一役中我们知道雪辉对于由乃，只是缺少对方是否真的爱自己的信任，而7th以身作则地告诉了他——爱，是不需要顾虑那么多的。

故事到此已经翻过了2/3的篇幅，雪辉在接踵而至的事件中熟悉了战斗，和由乃的羁绊也变得牢固。然而少年漫画中最重要的那个东西——信念，却还不见踪影。相比那些一开始就喊出“我要当海贼王”，“我绝对会成为火影”然后再逐步提升实力的家伙。雪辉的成长是在环境逼迫下不得已才开始的。所以他的成长历程也是完全倒置的，他为了生存提高了自己的实力，却没有主动使用这些实力的动机。于是当11th贴心的为雪辉制造了一个成为神的动机后，有了目标的雪辉在短时间内就从绵羊变成了一只充满侵略性的狼。欺骗队友，利用9th，制造恐怖事件，挟持平民。他熟练的运用着之前自己所遭受的那些不幸，为达成目的不择手段。是的，此时的雪辉依旧会哭，只不过之前他是为自己无助的命运而哭，而现在是一边流着泪，一边扣动扳机杀掉自己的朋友。

“一个不成熟男子的标志是他愿意为某种事业英勇的死去；一个成熟男子的标志是他愿意为某种事业卑贱的活着。”用『麦田里的守望者』里的标准来衡量，故事结束时的雪辉，已经从完成了从青涩到成熟的转变。但对于读者来说，一个只会做出最有利选择的雪辉和一个愿意为了爱去死的雪辉，显然更希望看到后者。

幸而，这个希望至少被满足了一半。

命运

gasai yuno has no future

没有未来的我妻由乃

男孩子总是默默的对抗危机，只有当他扣下扳机的时候，才知道问题的严重性。

——威廉·波拉克



6.12：4th 陷害雪辉、由乃，两人被通缉

6.13：雪辉、由乃在医院与 9th 结成临时同盟。4th 被雪辉射中并且阴谋被揭发，掰断手机自杀

6.19：雪辉在看星星的旅途中被由乃监禁

6.27：秋濑和西岛联手寻找雪辉

6.30：秋濑揭发出由乃家尸骨有三具的事实，高坂成为见习未来日记拥有者

7.02：体育馆里，雪辉与秋濑等成为同盟

7.05：在高坂家迎战 7th，由乃重伤，雪辉的日记被夺走

7.06：雪辉、由乃住院，9th 和天野九郎来访。

7.07：西岛搜查母之里，樱见塔之战 7th 殉情而死，天野九郎失手杀死天野礼亚

7.09：雪辉请求复活母亲，姆鲁姆鲁告知雪辉成为神就可以做到

7.10：天野九郎被 11th 手下刺死，雪辉下定了成为神的决心

7.15：议会上 11th 提案拆除母之里并获通过。

7.16：8th 陷入雪辉和由乃的圈套遭到惨败，不得已和 11th 联手。秋濑揭发第三具尸体和由乃的 DNA 一致。

7.17：西岛向 9th 求婚，11th 的计划开始实施，时空王把自己的力量分给 9th

7.18：西岛中枪死亡，9th 自爆死亡，由乃斩首 11th，世界开始崩溃

7.21：秋濑证明自己拥有自由意志，避免被还原至阿克夏记录。雪辉杀死日向等朋友，由乃杀死 8th 和秋濑，但秋濑临死时揭发了世界轮回的真相。时空王崩毁

7.27：雪辉由乃合体，最后的互斗

7.28：9th 以半神身份帮助雪辉，双方跳跃至三周目

三周目

20XX-2 年

7.28：各位参赛者的因果律改变，未来日记计划中止，由乃自杀。

20XX 年

7.28：三周目由乃继承由乃的记忆，带回在 2 周目独自存在 1 万年的雪辉，代替 3 周目的时空王成为 3 周目的神。岁月静好，现世安稳。







天野雪辉的主线是成长，我妻由乃的主线是命运。

当一切尘埃落定，回顾我妻由乃的历程，可以确信，她必将成为一位里程碑式的人物。

这不单单是指由乃的病娇前无古人，如果只是单纯的玩弄鲜血和疯狂，那么当初原作绝不可能在重口和扭曲已经成为日常的日本漫画中脱颖而出。在这里作者作为一个由乃控，不得不对 TV 的处理进行拍砖。TV 从 OP 开始就对由乃做疯狂化处理固然能极端突出人物性格，给观众留下深刻印象。但是这印象却是把由乃固定在雏见泽症候群 L5 级别患者的疯狂印象上，完全忽略她正常少女的一面。病娇病娇，又不是病得越重越萌，人物的性格还是要正常与极端状态对比起来，才能体现出一个角色的完整魅力啊。

况且，原作在由乃心理细描上花费的笔墨并不少。按照时间轴分析，在游戏的初始阶段，由乃对于雪辉的态度是热烈的，情绪是激动慌乱的，目的只是想保护雪辉，和雪辉在一起。

因为上一个轮回自己犯下的错误还历历在目，此时又能和自己爱的人重新开始，自然兴奋得不能自控，强吻雪辉，紧跟雪辉这些在我们眼中的病娇行为，如果套用在热恋的情侣身上，就变得再正常不过了。

由乃心态的第一次转变正如剧情中所表现——雪辉拉开拉门看到尸骨。这件事让由乃明白有两个自己的这件事早晚会暴露，而如果雪辉得知还存在 1 周目的真相，很有可能就会憎恨她，因为毕竟和 2 周目的雪辉最开始产生羁绊的是 2 周目由乃，不是她。

所以由乃做了两手准备，一方面试图隔离雪辉和外界的接触，从情报上杜绝雪辉知道真相的可能，以致最后走出了监禁这弄巧成拙的一步。另一方面则是在事情败露的时候承认自己是假冒的由乃，虽然这样做会被怀疑身份，但不至于被雪辉看破轮回的真相，便也能避免了最坏情况的发生。从打开拉门到 7 月 27 日这段占剧情 70% 的时间里。由乃所想的是和雪辉一起待到最后一天，然后死在雪辉的手里，为此她不惜编出"成为神就可以复活大家"这样的谎言。显然，此时由乃的目的是让雪辉重演 1 周目自己的经历，抱着复活所有人的愿望成为神，然后发现复活只是个谎言后，跳跃到下个轮回去寻找下一个由乃。这样由乃既能从 1 周目杀死爱人的罪恶感中解脱，也能达成两个人永远在一起的目的。

于是，7 月 27 日晚上由乃彻底发狂的理由就显而易见了。2 周目的雪辉依旧想要两人殉情



自杀。对于由乃来说，这一方面让她回忆起自己最大的罪孽，另一方面让她在2周目的努力付之东流。“和雪辉在一起”，其实由乃的目的就是这么单纯简单，并且作为一个现实主义者，她不可能接受一起殉情这样看似浪漫，实则无意义的提案。于是她只有杀死雪辉，重新开始。

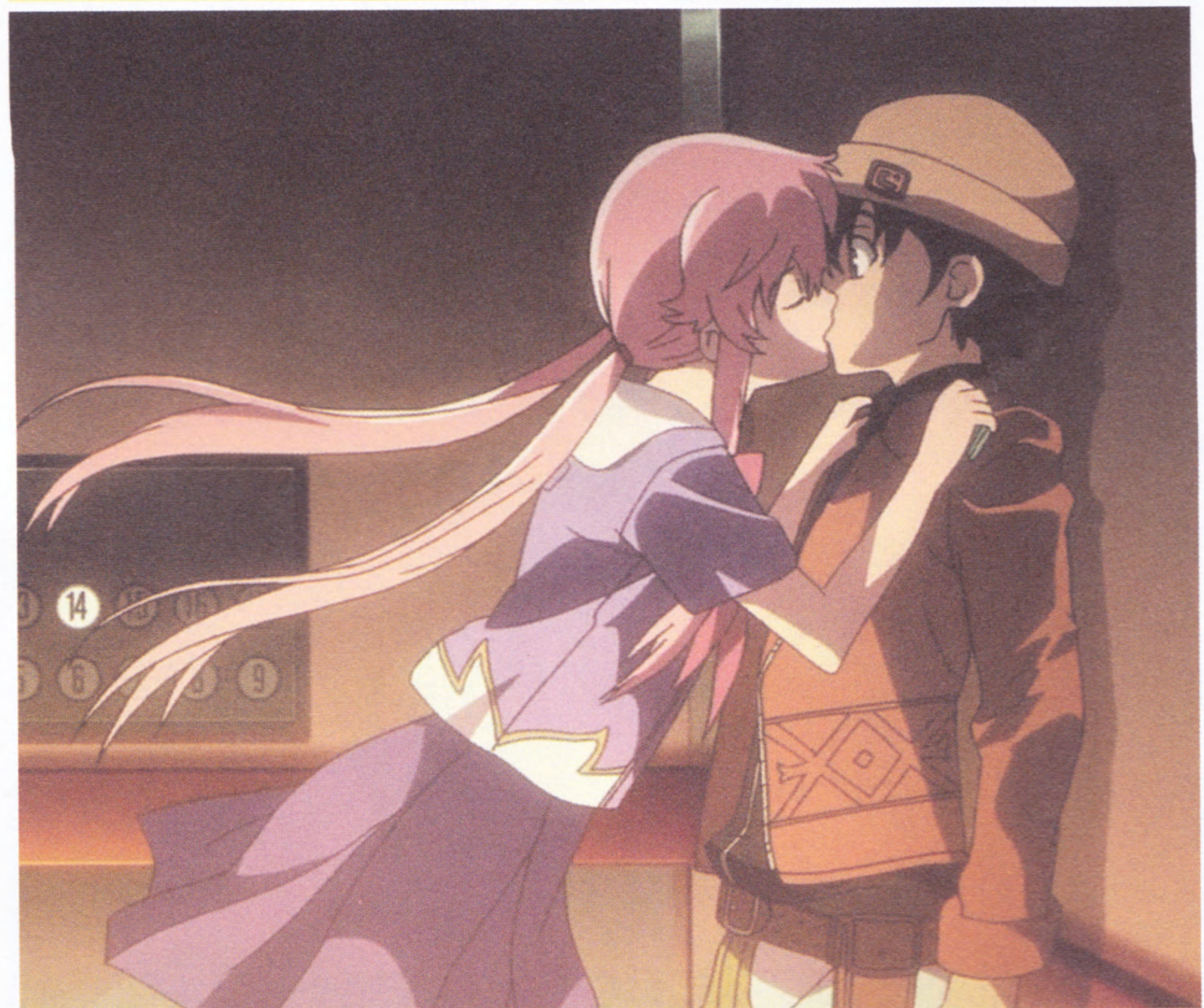
但她终究砍不下去，手机里刷刷地跳着自己对雪辉的爱，手里的刀偏了又偏。最终只能选择一样把雪辉封印起来了事。但错误的是她此次时空跳跃到2年前的7月28日。当由乃再面对3周目的自己举起屠刀，却发现还对未来留有希望的3周目由乃阴错阳差之间已经被自己拯救。而自己，永远也不可能得到一丁点的救赎。

这是『未来日记』的世界观所决定的悲剧。对比轮回系名作里的那些解决危机的办法。『EVER17』告诉我们只要装得够像，就能骗来高次元生物帮助你；『寒蝉鸣泣之时』告诉我们只要不断努力，最终总归能瞎猫遇见死耗子走进一个可解的世界；『Steins;Gate』告诉我们，未来会有个自己来救你；『魔法少女小圆』告诉我们，牺牲自己成为神，就能把一切恢复美好——但是S老师告诉我们，不管你loop多少次，不管你是否成为神，不管你穿越回哪个时刻，世界虽然是有救的，由乃是没有未来的。

因为『未来日记』的世界是线性连续存在的。虽然每次时空跳跃都会产生一个平行世界，但对于某个个体来说，不可能回到自己的过去。唯一能拯救由乃的办法在3周目已经给出，一次突发严重事件便能让由乃的父母认清现实，恢复正常。但由乃的角色就像『大逃杀』里的川田章吾一样，作为上一届的唯一幸存者，后面所能做的不过是成全七原秋也和中川典子，因为不可能有一个和自己一样的人来救自己。

那么，如果没有被选成参赛者会不会可以幸福？答案依旧是否定的，如果由乃没有杀死父母，那么被折磨疯掉的是她，如果由乃杀掉了父母，那么早晚有一天东窗事发她也要付出代价。









正如本节的引文所说，由乃的悲剧是高声呼救也无人得知，虔诚祈祷也不会得到拯救的悲剧，是被逼迫到绝路然后做出无可挽回的选择的悲剧。如果有人能在适当的时候拉她一把，也许一切就都会好起来。但可惜的是，我们身处的是冰冷的现实。

所以，当由乃看到3周目的由乃已经获得了自己无论如何也求不得的幸福时，当由乃发现自己已经成了2年前自己所讨厌的那种人时，当拥抱着自己的雪辉在知道一切真相后还是会用生命来爱她时。她已经别无选择，也不用再选择。有夫如此，夫复何求。最终，由乃死在了三周目，死在了雪辉的怀里，这不是什么传递记忆的阴谋，而只是想存在于这个另一个自己能被救赎的世界。哪怕只有一刻也好。

我妻由乃，『未来日记』的第三个亮点。如果说描写乱斗是表述理性的一端，雪辉的成长是理性感性各半的产物，那么由乃的命运就是由纯粹的爱谱写的篇章。她的结局在开始时就已经注定，各位，还记得漫画第一页的场景吗？那正是这个命运之圆的起点和终点。▲

对着这样想着的我——
她小声低吟着。
没有刺呦，这就是未来哦。

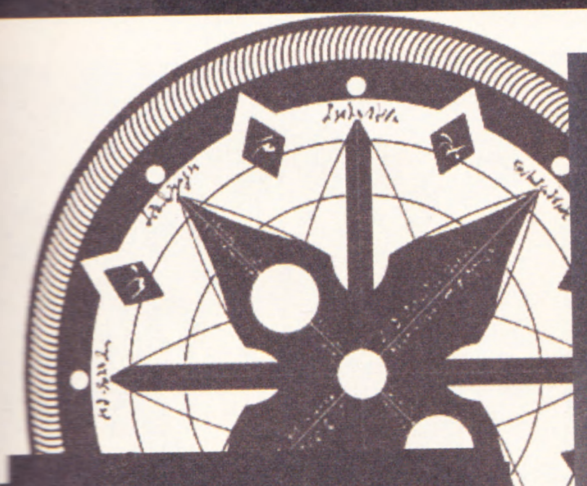


下体思考时代的逆反

——『魔法使之夜』浅析

Witch on the Holy Night

■文/岩烧炭渣　■责编/如月千华 JEDI　■美编/王姑良



2012年5月下旬，我收到了一个盒子。扁扁的纸盒被透明胶带封得无比严实。数层胶带下隐约可见 amazon 的弧线标志。以为是日刊送到的我，用小刀仔细地划开了厚厚的胶带，艰难地打开了那经历了长途跋涉而显得异常破旧的纸盒。

里面是一款游戏，被透明塑胶套束缚着。上面“魔法使之夜”几个银色大字清晰可见。但是，我却早已忘记，这款游戏，究竟是何时，在何种情况下预定的了……





这几年，型月社的跳票大作——『魔法使之夜』的相关讯息无疑是大家喜闻乐见的话题。可惜在它跳票的岁月里，官方真正放出的信息却非常少，每次『Type-moon Ace』的发售，都会透露些许信息，钓一下大家的胃口，然后又是一轮苦等。至于为何会跳票几年，不得不说这是型月社钻牛角尖的结果。这里要先帮蘑菇辟一下谣，因为他的剧本什么的早就完成了，虽然他和武内崇是头头，是管事的，但真正的耗时工程并不是在他身上。你想想，一个一周就能码出超出征文活动字数上限的码字机器，这次只是将旧文改写哪用得了那么多功夫。那么跳票的罪魁祸首是哪个呢？嗯，就是演出了……

『魔法使之夜』刚开始制作的时候，蘑菇和小山以及其他制作人员并没有想过追求演出效果到现在这种程度。在企划当时，只是想做出最精美的静态 CG 和静态的演出。但结果在制作过程中，不断追求视觉效果的同时，不知不觉整体方向就发生了转变，最后变成了现在这种由大量素材组成的全动态演出方式了。也因为这样的关系，明明剧本早已写完，却不得不将上市日期反复推延，变成了业界跳票名作。小山广和也悲叹道：“现在看回刚开始制作的时候自己画的宣传画以及立绘，总有种以前老作品的感觉，怎么画得那么烂啊……”

当然，不管是谁拖了后腿，最后受苦的依然是不明真相的围观群众。无奈的型月死忠们只能通过关注不玩就会死星人——奈须蘑菇的动向来打发时间，所以，在广大型月死忠跟着奈须蘑菇玩了『装甲恶鬼村正』、『潘多拉之塔』、『太阳的 PROMIA』等游戏，看了『银河美少年』、『神样 DOLL』、『侦探歌剧』等动画之后，他们可歌可泣的行为感动了上苍，久等的『魔法使之夜』终于完成了制作，在 2012 年 4 月 15 日如约上市，苦尽甘来，但，这甘露可未必如同想象中那么甜蜜……



三无作品

虽然已经在很早的时候就已经公布，但还是有很多不明真相的围观群众在品尝了久等的『魔法使之夜』之后气急败坏。因为，跟普通的 GALGAME 比起来，『魔法使之夜』没有语音！没有选项！而且最最重要的是！不・能・啪・啪・啪！于是很多不明真相围观群众面对这款挂着"游戏"招牌、平均游戏时长只有 17 小时、还要卖 8000 多日元的视觉小说暴走了，其结果，导致批评空间上『魔法使之夜』的第一个评分就是 0 分，理由是"货送到后觉得上当，于是退货上来打个零分"。我们先不讨论这个退了货还蛋疼地上来打分的家伙，优先声讨一下型月。群众们的眼睛毕竟总是雪亮的，『魔法使之夜』的营销策略的确有些过分。在这个大家纷纷降低姿态，开始用下体思考的身体先行的时代，不讨巧的型月实在有太多值得让大家黑出翔的理由。

大概是想着前作『Fate/stay night』和『Fate/hollow ataraxia』都没有语音还能卖上十几万的关系，这次蘑菇还是决定让『魔法使之夜』以无声的形式展现在大家面前。虽然增加大家的脑部空间是不错的理由，但在"卖声优游戏"大行其道的现环境下，『魔法使之夜』在起跑线上就先后退了一步。

然后是没有选项。视觉小说嘛，想不设选项还算说得通。虽然蘑菇在企划开始的时候有想过增加选项的方案，但最后他还是放弃了。按照蘑菇的说辞，『魔法使之夜』与大多数以第一人称视角开始展开的视觉小说不同，是按照第三人称视角、以旁观的视角来展开的，没理由出现让旁观者来决定剧情走向的道理。虽然说法上能够让人接受，但作为一款以"游戏"来卖的产品，第三人称视角的"代入感"、"投入度"都大打折扣，玩家不能投入到故事剧情中去，只能是木讷地老老实实地作为一名观众张着嘴巴瞪直双眼去"注视"着剧情的发展。这实在……太无聊了！嗯，这无聊仅指观众视角（某黑迅速戴上护膝）。所以，『魔法使之夜』因为不足够的代入感，较少的共鸣，让它又在起跑线上后退了一步。

至于没有啪啪啪，这个劳撸大众还是勉强能够接受的。毕竟下体的思考领域各有不同，能不能爽，还得看你是否踏入了蘑菇的下体思考领域。对于杀必死，蘑菇是这么解释的"为了适应 GALGAME 玩家的需求，之前的作品都有相应地加入服务玩家的内容。比如『月姬』，一开始只是吸血鬼艾尔奎特和主人公远野志贵以及吸血鬼猎人雪儿三个人的故事。在那之后，为了让游戏线路更多，也为了增加更多让玩家高兴的要素，加入了秋叶以及两位女仆的线路，还加入了诸如五月这种悲情角色。『Fate/stay night』也是同理，原作小说中都是男性的 Saber 和 Rider 都转换了性别，更加入了处于对手位置的魔术师凛和'治愈系'女主角樱，将传奇小说一举转变为了 GALGAME 的形式。

但这次的『魔法使之夜』，我觉得并没有对内容以及设定进行后期添加以及修改的必要。首先，这部作品是我创作的原点；其二，小山的作画实在太直击我肾上腺素了。那上色，那无法隐瞒的色气，在丝毫没有加入杀必死的剧情中也能毫无掩盖地散发出来。"所以关于 G 点这方面，不管你信不信，我是信了。不过……游戏全程下来，两位女主角除了那一次的绝对领域还有受伤划破衣服，都裹得极为严实这算闹哪样啊！好不容易反重力短裙掀起来了结果下面是安全裤是闹哪样啊！全篇下来结果只有男主角裸露过上半身这算闹哪样啊！谁要看一个大男人脱衣服啊！ Gay 佬 Gay 佬！全部是 Gay 佬！（┘・ω・）┘我～(/・ω・)/擦～!（┘・ω・）┘我～(/・ω・)/擦～!





■全篇脱得最干净的人物在此



就这样，在跟广大十八叉 GALGAME 的竞争面前，『魔法使之夜』又从起跑线上后退了一步。好的我们接下来再看看……诶等等！魔夜君你人呢？还没开跑你怎么就退到终点去了？还比不比了？

综上所述，在形成了"无语音万岁、一路进万岁、全年龄万岁"三面红旗的形势下，以蘑菇为首的型月制作团队还将其视为"三大法宝"，不但给游戏制作上带来了严重困难，而且还损害了玩家的精神文明建设，导致了起跑线的严重后退。所以，对"三面红旗"的产生、发展及其基本思想进行再认识，吸取历史教训，是有现实意义的。

重提！——魔夜的诞生史



虽然每年都要写写『魔法使之夜』的稿子以防大家像我忘记自己已经预定了『魔法使之夜』游戏一样将它遗忘掉，但时隔几年，又得将一些老调重谈的内容搬出来，加上点新鲜的佐料，让它们看起来稍微鲜活一点。陈年旧饭直接端上桌是会被枪毙的，是会被某触手这样那样让我连阿妈都不认识的。所以，重下锅做成炒饭就好了，对，就是炒冷饭啦。

这冷饭是这样的：

原本蘑菇在『Fate/hollow ataraxia』之后，对于将来制作的作品并没有什么想法，只是想在下一部大作中间插入一点小菜程度的作品。初步预定是一个只有一本文库本长度的视觉小说，作画之所以选择小山，就是想靠他美轮美奂的图画来征服读者。但是对于这部视觉小说究竟是什么题材，蘑菇并没有谱。而小山广和则一直活蹦乱跳的表示想做王道类的作品。但是众所周知，型月社之前的『月姬』和『Fate』系列都基本算是王道系，也就是从“少年获得了第一滴血（First Blood）！”到“少年完成了双杀（Double Kill）！”、“少年已经杀人如麻（Killing Spree）！”、“少年正在大杀特杀（Maga Kill）！”……“少年已经超神了（Holy Shit）！！！”的过程。但蘑菇则在王道这条道路上已经接近技穷，苦恼不已，想制作成猎奇向恐怖游戏。其实，从『Fate/hollow ataraxia』里开篇小红帽的故事就已经可以看出蘑菇对于恐怖系的喜爱，而『魔法使之夜』里也加了些许的恐怖要素进去，比如那番外篇。最后心之友武内惊涛拍岸，将当时被外界以“幻之名作”的异名广为传唱的小说:『魔法使之夜』游戏化的提案扔到了蘑菇面前。蘑菇顿时茅塞顿开：对呀，『魔法使之夜』不就是非王道系的作品么！事实上的确如此，『魔法使之夜』不能算是型月以往的王道系作品，因为整部游戏并没有像『月姬』和『Fate』那样有着“打倒那个吸血鬼”、“终结圣杯战争”这样明确的目标。所以在顿开了之后，蘑菇喜形于色：来！战个痛快！于是这个企划就迅速地立案了……



原点之最原点

依然是炒冷饭的话题。大家都知道，『魔法使之夜』是奈须蘑菇的创作原点。但这个所谓的“原点”并不单单是月世界的基础构筑方面，还存在于各个细处。那么现在就让我们来看看这些『魔法使之夜』本篇中隐约能够看出来的“时代的痕迹”吧：

角色设计的原点

要说位于『魔法使之夜』创作原点的角色，恐怕大家都会异口同声地回答“苍崎青子”。嗯，恭喜你，答错了。

虽然从角色设计上来说，苍崎青子的确是一个原点。因为后来『月姬』立的远野秋叶、『空之境界』中的黑桐鲜花、『Fate』系列里的远坂凛都是基于青子的形象上衍生出来的角色。但纯粹从奈须蘑菇个人创作上的原点来说，真正的原点是久远寺有珠。

有珠（读作爱丽丝）是稍微与型月一直以来的魔术系统有所偏离的魔女。她是作品中与近代文明最无缘的角色。对于蘑菇来说，有珠是只能出现在『魔法使之夜』里的角色，只有有珠才是他笔下月世界的最原点，只有有珠是无法重叠到其他作品的任意角色上面去——“只有有珠，我完全不想玷污她，她永远是Only one的”。由此我们可以稍微从蘑菇的这份心情上来推断一下：魔术与魔法还有为了区分它们的“根源”概念，可能就是在久远寺有珠这个角色出现在蘑菇的脑子里之后，再构筑的设定。之后，就“太极生两仪，两仪生四象，四象生八卦，八卦衍万物”了。而苍崎青子，可能只是为了设定一个追求魔术与魔法的角色而设计出来“对立面”。结果青子的设计完全正中蘑菇的下体思考领域，于是就天天“俺の嫁”的喊了。以上，YY时间结束，可喜可贺可喜可贺。





说完两位女主角，我们来看看这个本篇中唯一脱了的“角♂色”，他就是静希草十郎。

角色介绍什么的冷饭话题我们就跳过，看看这个角色的本质。草十郎虽然表面上如同黑桐干也一般人畜无害，但却隐隐透露出与黑桐干也截然不同的异常感。这个男人，在本篇中具有超乎寻常的存在感，瞬杀金狼是他人生的最高峰，恐怕很多玩家对于那个场景都目瞪口呆吧。虽然这种看起来很弱但却有着强大的实力的主人公，现在的ACG环境下早已屡见不鲜，但在魔夜原作写作的那个年代，还是很具有先进性的。但这次蘑菇一直很忐忑，对于这个设定是否会被玩家斥为“老梗”而深表不安，但为了不损伤魔夜的整体氛围，还是将这个场景保留了下来。

三位主角以外，还有一个能够成为主角的角色，那就是久万梨金鹿。

金鹿是原作未登场的原创角色，是蘑菇自觉“这个游戏里没有萌系角色！”而创作出来的。看起来仿佛开口就是钉宫的声音，实际性格也像极了逢坂大河的傲娇去掉个娇版。虽然在本篇中没有太多戏份，但她是つくりものじ认定的真・女主角；在番外篇“不能笑的洋馆”中还是玩家第一视角担当者，真・犯人。

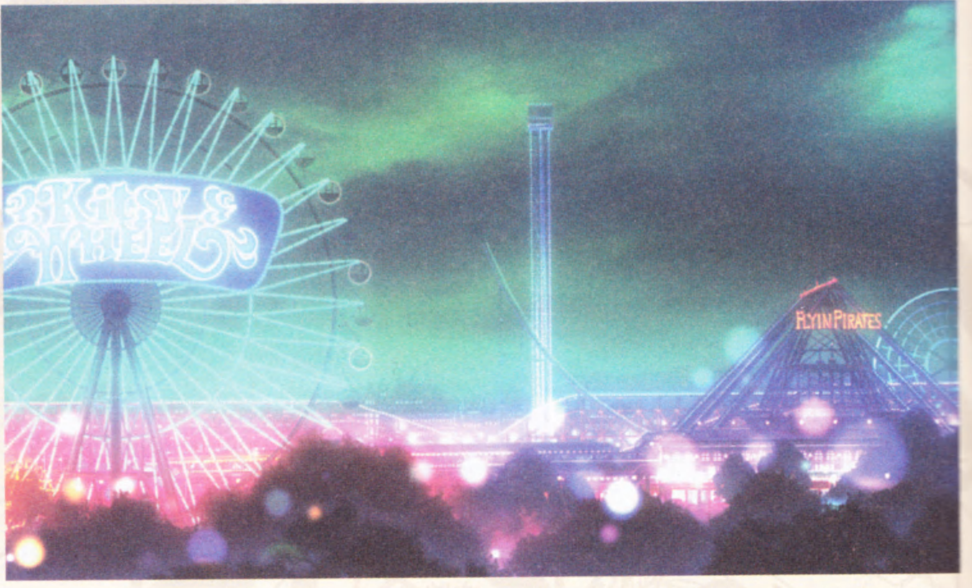














故事的原点

『魔法使之夜』的创作原点，四个字来概括就是“杂居时代”。奈须蘑菇创作『魔法使之夜』的最初灵感，来自冰室冴子的『杂居时代』。因为受到那本书的影响，所以早在写魔夜小说的 10 多年前就已经有了这种构想，有了“我也想写杂居生活”的冲动。

同一屋檐下生活的三位主角，虽说是住在一起，但并不能称为同居，因为同居是恋已转变为爱之后才会到达的一个阶段。而在『魔法使之夜』中，三人的杂居还没有丝毫的恋或者爱，只是在同一空间内生活而已。但在这种环境下，三人之间的距离也随着剧情的进展而不断缩小，这种不知是恋还是爱的青春的懵懂心情，就是『魔法使之夜』最想表达的——也就是青・春啊同学们!

久远寺邸构筑成的这个特殊的杂居生活空间距离感相当的恰当，这也是蘑菇的目的。如果生活空间过于狭窄，那么三个角色的生活就会互相影响，而无法勾勒出现在这种，三个人三个小世界的个人空间。『魔法使之夜』这种杂居生活的距离感，让三名角色都有着自己的“心之壁”，而如何逐渐去打破互相的“心之壁”就是魔夜要表现给大家的主题之一了——也就是青・春啊同学们!

本来绝不相容的三人，在不改变自身价值观以及生活作风的情况下共同生活着。当然，三人并不是没有改变，比如草十郎，刚从山上下来的时候,才正式成为了“人”,他首次以“个人”的身份加入了这个“社会”之中。而投入了社会中，他的棱角，他的独特性却渐渐地被社会磨平了。这也是魔夜的主题之一——“都





市与森林”、“进化的文明”。原本只生活在自然中的人类，在接近了文明所带来的便利以及幸福后，却逐渐堕落了。不断发生着变化的草十郎与一成不变的魔女有珠以及不断学习新事物（魔术）的青子。三人的命运，在那间不大不小的洋馆内交织在了一起——这就是青·春啊同学们！

不对，我肯定是因为虚度了青春，没有加入真乱的贵圈，没有拔屌无情，才说出上面这些脑子像被驴踢了才能说出的话。其实『魔法使之夜』想表达的，是迷茫的一代人的青春。为何故事的舞台要设定在日本泡沫经济浮现的八十年代末期？我们先来了解下当时的日本：

1986 年 12 月到 1991 年 2 月之间的 4 年零 3 个月，是日本战后仅次于 60 年代后期的经济高速发展之后的第二次大发展时期。而世界其他国家都产生了不同程度的动荡，冷战进入末期，东欧剧变，苏联进入解体的节奏。美国经济走入低谷，住房金融产业出现危机，社会信用危机日益严重，失业率不断上升。与此同时日本政治经济却都处于比较安定的时期，日本国内出现了“日本是世界第一”的口号，全体国民预感到“日本的时代”即将到来。但这次经济浪潮受到了大量投机活动的支撑，因此随着 90 年代初泡沫破裂，日本经济出现大倒退，此后进入了平成大萧条时期。

1973 年出生的奈须蘑菇，正好经历了日本经济泡沫从产生到破裂的全过程，其在不同的访谈中也反复提到了这个词汇。可见，泡沫经济破裂带来的全日本经济大倒退浪潮，对当时是尚年幼的蘑菇有着深远的影响。在当时社会，泡沫经济破裂让之前怀有与世界接轨幻想的人们特别是年轻人梦想崩毁，所以那一代人普遍带有一种迷茫的情绪。

而『魔法使之夜』中的三咲镇也是处于这种环境下，突飞猛进的现代化让这个小镇不断的发展着，但这些虚假的繁荣背后，却是不断加深的隐患。而土桔由里彦老人和他的面包游乐场的末路，就是蘑菇笔下那个时代的缩影。蘑菇借由老人与他的游乐场的故事，隐射



了当时社会的虚假繁荣和后来将要面对的大衰退——“在泡沫经济还没有破裂的时期，那种纯真的幻想以及周围欣欣向荣的氛围，对于现在的我来说也是无可替代的宝物。能够在 2010 年重新写以那个时代为背景的故事，是非常幸福的事情。”（虽然这个故事与我们见面已经是 2012 年 -_-）



童话的怪物们

刚才也说过，久远寺有珠是奈须蘑菇创作的原点。那么有珠所使役的童话的怪物们，自然也是原点的延生了。『魔法使之夜』中，魔术师所使役的使魔虽然也有不少的戏份，但比起童话怪物们来说，在作用和实力上都相差甚远。因为是未曾有过的新设定，所以蘑菇也在游戏里专门开设了一个类似“老虎道场”的小剧场来专门介绍这个新兴事物，那就是番外小剧场“なぜ？なに !? プロイ”。Q 版、或者可以说是形象崩坏版久远寺有珠和她的脱线知更鸟 Robin 则是这个脱口秀小剧场的主要演员，游戏本篇有出场或者有提到的 Ploy（使魔）们

都在里面一一介绍。好的，那么我们就来看看这些独具特色的童话怪物们吧。

自古魔术师就是将自己关在工房里进行研究的职业，所以需要能够信任的使魔去负责研究素材收集、外界侦查以及驱除外敌。使魔一般会选择以小动物为原材料，因为需要术者进行魔力提供才能活动的使魔非常多，大体型的使魔会增加不必要的魔力消耗，所以能够自给自足的小动物会便利很多。但有珠的使魔——Ploy Kickshaw 却跟以往的使魔完全不同。Kickshaw 一词，是无价值的饰物，华而不实的小玩意的意思，而 Ploy 在欧洲，除了战略战术的本意外，也有玩具的意思，是小孩子教育用玩具的总称。两个词拼起来，就是童话的怪物了。

这些童话的怪物，是由童话为设计主轴创作出来的空想使魔。虽然因为空想的特性，让这些使魔们有着必须遵从自己所对应童话等复杂的使用条件，不能在现代文明圈随意发挥。但另一反面，现代兵器也无法对它们造成伤害，而且一旦处于魔术环境下，它们更会展现出超惊人的实力。魔女们不断地将一代一代传下来的 Ploy 改造、强化，有珠的母亲因为对路易斯·卡罗（Lewis Carroll）很迷恋，所以就以常在其笔下出现的鹅妈妈童谣为设计核心，加入自己的理念制作出了现在有珠所使用的大多数的 Ploy。在这些 Ploy 中，特别强力的有三只，被称为 Great Three。这三只都是有珠一族初代魔女制作出来的。







关于路易斯·卡罗

"路易斯·卡罗是个中二却又感性的前辈"，蘑菇曾如此感叹。路易斯·卡罗本名查尔斯·路特维奇·道奇森（Charles Lutwidge Dodgson），是英国作家、数学家、逻辑学家、摄影家，其笔下的儿童文学作品『爱丽丝梦游仙境（Alice's Adventures in Wonderland）』与其续集『爱丽丝镜中奇遇（Through the Looking-Glass, and What Alice Found There）』想必广大读者都耳熟能详了。蘑菇这次的『魔法使之夜』，就很好地致敬了『爱丽丝镜中奇遇』这部作品。比如久远寺有珠，名字的读音就是爱丽丝。再比如青子追杀草十郎的地点——"镜之国"，也是来自『爱丽丝镜中奇遇』。路易斯·卡罗在『爱丽丝镜中奇遇』中，首创并大量使用了混成词（Portmanteau）这个概念，故事里矮胖子 Humpty 向爱丽丝解释『炸脖龙之诗（Jabberwocky）』时说："喔，slithy 解作 lithe 和 slimy……你看，它就像一个旅行皮包（portmanteau），把两个意义都塞入一个词里去了"。蘑菇自然不会放过这个捏他，其结果就是『魔法使之夜』中各种段落都散落着混成词的痕迹，再加上一如既往的蘑菇节和大量专有名词，让许多刚接触月世界的玩家举步维艰，这也是『魔法使之夜』广受抨击的问题点之一。

扯远了，回正题。『爱丽丝镜中奇遇』中引用了大量英国传统童话集——鹅妈妈童谣（Mother Goose）。鹅妈妈童谣这个名词可能会有点陌生，但其实读者们小时候应该都听过甚至学习过。比如那著名的『London Bridge Is Falling Down（伦敦桥要倒了）』（国内还有粤语版本『有只雀仔跌落水』，笔者幼年就深受其洗脑），以及『Twinkle, twinkle, little star（一闪一闪亮晶晶）』。除了这些广为传唱的童谣外，鹅妈妈童谣与格林童话一样，也有不少隐晦、黑暗、血腥的内容，这也与当时黑暗的社会背景有关。为什么西方的童谣、童话里总会出现这样的内容呢？其最大的原因，便是由于东、西方对死亡的态度不同所致，东方人非常避讳谈到"死"这个字眼或相关话题，而西方人则相反，他们不畏惧谈到关于死亡，甚至对于生死有关的教育皆是从小教起。而且鹅妈妈童谣里许多歌词都反映了一部分社会现实，发疯的人、杀人犯、杀了父母的小孩、卖掉小孩的父母……等等，在穷困的时代皆是常见的角色，把他们的故事写进童谣中，或许现在的人们看

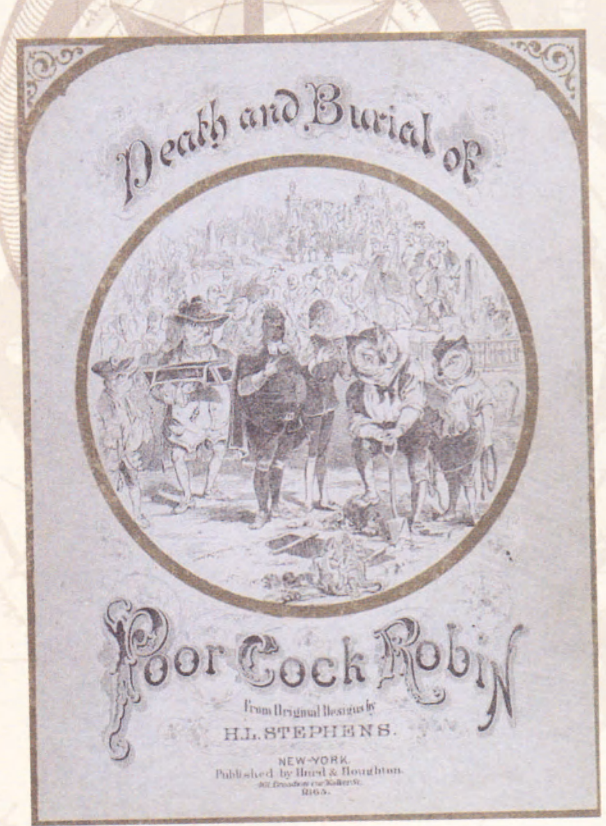


路易斯·卡罗



路易斯的摄影作品，爱丽丝的原型

■路易斯·卡罗非常喜欢摄影，不过他的摄影作品中，大半都以幼女作为模特。图为爱丽丝的原型：爱丽丝·莉蒂尔。



■谁杀了知更鸟

了会无法接受，但那却是一个历史的悲哀。

在这些黑暗童谣中，最为著名却最容易被出版社删除的童谣有四首，分别为『Who killed Cock Robin?（谁杀了知更鸟？）』、『Ten little nigger boys went out to dine（十个小黑人）』、『Lizzie Borden took an axe（莉琪波登拿着斧头）』以及『一个扭曲的男人（There was a crooked man）』。虽然最容易被删减，但这四首童谣却是最被影视作品、小说等创作者青睐的。比如『谁杀了知更鸟？』,这次的『魔法使之夜』里就反复地提到它，由贵香织里的经典漫画作品『毒伯爵该隐』也有相应的番外短篇，『金田一少年之事件簿』中的『狱门塾杀人事件』也引用了这首童谣。『十个小黑人』对于广大ACG爱好者也非常耳熟能详，大名鼎鼎的小说『无人生还』就是以这首童谣为蓝本创作的，龙骑士07致敬『无人生还』的『海猫鸣泣之时』自然也少不了对其改编，著名的"黄金碑文"的创作灵感就是来自这首童谣。东方系列『东方红魔乡』里与芙兰朵露的对话也有提到，还有那首『正直者之死』。

这次『魔法使之夜』中，也同样引用了大量的鹅妈妈童谣，在那之中，『谁杀了知更鸟？』无疑是分量最重的。以这首童谣为题材的Ploy——会说话的蓝色知更鸟"Robin"的戏份非常多，是三人杂居生活中不可缺少的亮点，也是番外篇的最佳捧哏和吐槽役。『谁杀了知更鸟？』描述知更鸟（Cock Robin）原本被天上所有的鸟儿喜爱，最后却在小鸟审判（Bird Assizes）中死亡的故事。是个看似荒诞的童话故事，尤其是最后"下回的受审者"竟然是童谣一开始杀了知更鸟的麻雀，意指杀人者亦会受到审判，使得这首童谣更添加了因果循环的深层含意。

更多的童谣在此因为篇幅所限，就不一一介绍了，下面我们来看看在本篇中出现过的Ploy们吧：

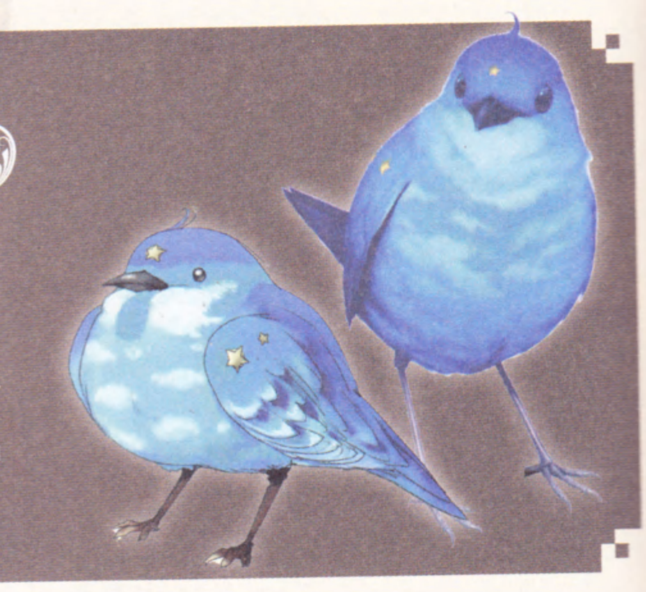
Diddle Diddle
夜之盛宴

出自鹅妈妈童谣『Hey Diddle Diddle』，本体是有珠手制的猫型铃铛，是一种一次性PLOY。通过将此铃铛投至地面发出声音来让夜色更加浓厚，同时也让有珠的魔术效果倍增。所以是有珠使用次数最多也最爱用的PLOY。



Lost・Robin・Rondo
蓝色知更鸟

出自鹅妈妈童谣『Who Killed Cock Robin』，可以与人类对话的蓝色知更鸟，带有奇怪的口癖。经常被有珠粗暴对待，但却依然仰慕有珠，称她为"My天使"。见过并以"My女神"称呼有珠的母亲，可以变成所有者的样子。



Tweedle Dee&Dom
话痨双子

出自鹅妈妈童谣『Tweedle-dum and Tweedle-dee』。是用响板和订书机制作出来的PLOY，本体是骰子。虽然可以变化成不同的样貌，但有珠只让它们以猪的姿态出现。虽然对魔术抗性较弱，但能够使用如同订书机般的口钳住对手以封住对方的行动。



Second Ticket
午睡之镜

放在久远寺邸里的镜子形态PLOY。它能设立结界，曲解物理法则，将人困入内部。显现时周边会起雾，是有珠的母亲与苍崎橙子一起制作出来的，一生最高的杰作，同时也是向『爱丽丝镜中奇遇』致敬的产物。虽然不是三大Ploy，但单论机能丝毫不逊于Great Three。



Forest with no name
无名的森林



与午睡之镜搭配使用的 PLOY，如同棋盘和棋子的关系。向『爱丽丝镜中奇遇』中西洋棋致敬的产物，两者搭配使用能够完成三咲市全市范围内的索敌以及洋馆的警备工作。单独使用时，则是驱人结界，对来到效果范围内的人下达“没必要去那”的暗示以达到驱人的效果。

Trolwood
桥之巨人

Great Three 之一，出自鹅妈妈童谣『London Bridge Is Falling Down』。必须在有小河流水的地方才能够显现，非常强力的巨人。会根据显现地的特征而产生外观上的变化，有珠的实力可以用树木或者岩石作为媒介来将它显现。虽然在岩石之上还有两种形态，但需要非常高度的魔术术式构筑，以现在有珠的能力来说不可能实现。





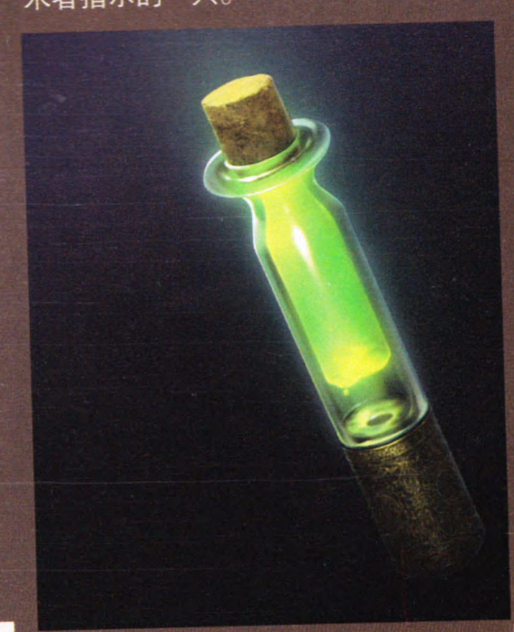
Moon Glass，Scratch Dumety
复活蛋



出自鹅妈妈童谣『Humpty Dumpty』。本体是手制复活蛋，显现时会变大到本体的 10–30 倍。显现后会飞向观察对象，并开始唱歌，如果对象将目光从巨蛋上移开，会立刻坠落并爆散出诅咒碎片将对象粉碎。如果不坠落，则在歌曲结束后将观察对象吞噬。

Flat Snake
月之油

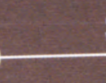
Great Three 之一，出自路易斯·卡罗于 1874 年创作的『猎鲨记（The Hunting of the Snark）』。以雾的形态显现，在一定范围的支配领域内无限制的散发魔力，操纵被废弃的物品。因为本体是以游牧神的脂肪为材料制作出来的油，所以现在已经无法精制了。有珠的 Ploy 中最独行，不听从施术者指示的一只。



Six Sing Chocolate
六便士的巧克力盒



出自鹅妈妈童谣『Sing A Song of Sixpence』。是一个装有两排巧克力球的精致小盒。巧克力是一共 24 只白头翁使魔，负责市内监视任务。将盒子盖上即可立刻回收所有使魔。因为是魔力制作的关系，所以纯粹作为食品吃掉还可以治愈魔术师的伤势。



Scripps Dumpty
混成魔眼

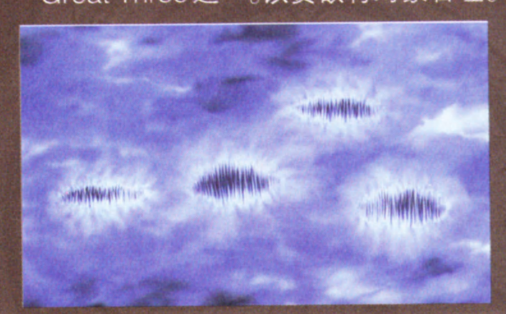
有珠的左眼眼球。能达成重复咏唱。还能完成多种意思混成一句的混成词，不过这得有“夜之盛宴”才行。出自『爱丽丝镜中奇遇』里由混成词组成的无解字谜。

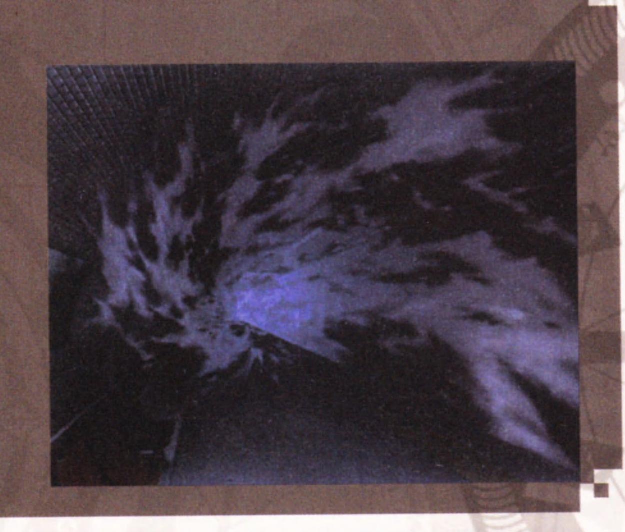
Snow White
白雪

有珠首次制作的 Ploy，冰晶形状的胸针。能飘数分钟时间的雪花。虽然没有什么实际用途，但被有珠当做纪念品收藏着。

Wander Snatch
蔷薇的猎犬

Great Three之一。以贪欲将对象吞噬。





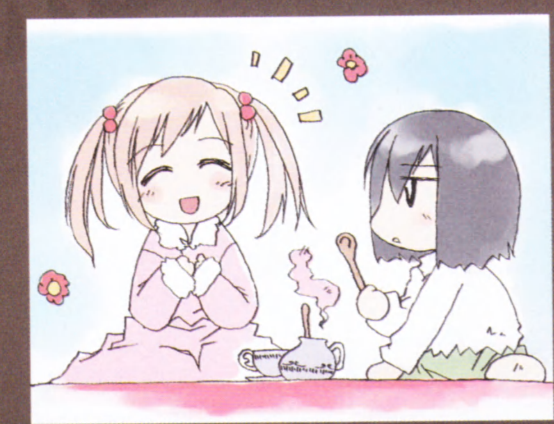
Sweets Hearts
祈愿蛋

鸡蛋形状的Ploy，能够与食用者交换身份，显现后在一定支配领域范围内制定死亡规则，直至支配范围内除食用者之外有人识破犯人为止会一直显现。而其显现的条件则是食用者处于暗恋的状态。



Goblin Flon
残暴妖精

香水形态的Ploy。使用者一天之内只能说黑化和脏话。原本是有珠的Ploy，幼年时期因为听了莉蒂尔想在与义父初次见面之前好好打扮一下的想法，在当时Ploy还都没命名的情况下毫不考虑的送给了她，结果完全搅乱了莉蒂尔的人生。





古典乐之雨

体验版出来后，演出和音乐就是『魔法使之夜』粉丝最津津乐道的话题。演出是『魔法使之夜』跳票的最大祸首，つくりものじ花了多少心血在这上面，想必大家可以想象得出，这里就不再去深究了。音乐方面，因为作品中的年代关系，蘑菇想以古典乐为主，便请出了曾为『鬼武者』系列配乐的深泽秀行来担当主要BGM作曲。而且为了营造古典的气氛，还引用了多达5首的世界名曲来衬托这种氛围。顶级的音乐配上奢华的演出效果，让『魔法使之夜』站在了文字类游戏的顶端，按照蘑菇的话来说就是“再过10年也不会过时”。片头青子撑着红伞，走在散丝般的密雨中的场景让不少玩家惊为天人。正在迈着近代化的步伐前进的小镇、以及憧憬着未来的人们，配合着深泽秀行指下的主旋律，让人顿觉这简直是至高无上的工艺品。







蘑菇那“想做出稳静而美丽的世界”的心情。通过强调真实性的上色和背景美术带来强烈的现实感和氛围，很好地传达到了玩家的心里。整个『魔法使之夜』本篇，并没有太多的高潮。有的只是 80 年代末期那种缓缓流动的时间与空间，在那个社会环境下，遵循守旧的魔术师们遭遇的文明冲击，以及虽然排斥但却必须想办法融入社会的那种复杂感情。





致十年后的我：

你还好吗？ Type-Moon 现在还存在吗？蘑菇还活着吗？他依然还是天天在玩各种游戏看各种动画吗？『魔法使之夜』第二部已经发售了吗？『DDD』第三卷还有戏吗？『月姬 Remake』还有没有谱？如果以上都没有的话，请帮我给蘑菇寄一把菜刀过去，谢谢。▲



写给十年后的——我的一封信

虽然『魔法使之夜』在视觉、听觉上都是非常值得大家去享受的，但如果，真要潜下心来去研究，恐怕这真是一件很可怕的事情。因为，『魔法使之夜』并・没・有・完・结！是的，这个跳票，还没有结束。在『魔法使之夜』中，蘑菇在稍微填了一点过去的坑后，又挖了下无数的新坑。随处可见的伏笔，欲言又止的人名，都昭示着这并不是结束，而是一个新的十年的开始。不过这期版面有点不够了，所以这些详细的研究以及剧情解析还是下回再来吧。

就在本文截稿前，蘑菇在一个访谈内透露了 Type-Moon 下一个十年计划——两年内推出『魔法使之夜』第二部，然后尽快完成第三部。之后是『月姬 Remake』，然后是 DDD……


CIRCUS
サーカス
马戏团挖坟计划之二
■文 / 如月千华 ■责编 /JEDI ■美编 / 王姑良
寻思浅梦归又来，更待樱花漫舞时
记『D.C.III』以及『D.C.』系列全回顾



众所周知，樱花是日本民间认可的国花，也是大和民族的象征之一。日本人常为自己生在樱花之国而骄傲，异乡之人则对烂漫的樱花充满憧憬，正因如此，各类创作物中以樱花为题材的作品总是源源不断。在 ACG 世界，极具浪漫色彩的樱花也常常成为各类明喻和暗喻的对象：将少女短暂的青春比作樱花的『樱大战』系列，用樱花象征开始和离别的『心跳回忆』系列，以樱花比喻清廉而高洁的武士道精神的『薄樱鬼』系列……究其原本，这些都是因为樱花独占着春天的，那短暂而绚丽的生命。

“世间有许多东西都因短暂和飘渺而格外美丽，但倘若所有美丽之物都这样转瞬即逝，那实在又太令人伤感了。”

正如作中人物所言，人们往往会幻想着留住这些如指间流沙般的事物，大家熟悉的『D.C.』（初音岛）系列便是这样凝聚了樱花的梦幻和浪漫的作品，并在十年的历史中为我们留下了众多美好的回忆。如今，借着『D.C.』迎来十周年和系列最新作的时机，我们策划了本次系列大回顾，以此纪念『D.C.』与我们一同走过的时光。接下来，便让我们先一起走进『D.C.III』那樱花常在的幻想世界吧。

『D.C.III ~ダ・カーポIII~』第一次诊断报告

the first diagnosis report of ~D.C.III~









初音岛篇

Prologue

等到樱花盛开，
让我们在那个约定的地方……

“不枯的樱树”，传言中那是盛开在初音岛上的一颗能够实现人们愿望的魔法树，受它影响，岛上所有樱树在一个又一个流转的季节中始终能够持续绽放美丽的花朵，致使初音岛成为世界闻名的樱花盛景，也引来不少学者和研究人员来探究其中的奥秘。不过，还没等人们揭开谜底，不枯的樱花便因未知的原因枯萎了两次。到了现在，它第二次枯萎后又过去了大约二十年时光，在年轻一代中间曾经不枯的樱花已为过去的传说，不再具有真实感——故事的主人公芳乃清隆，就在这样的环境中长大。

在初音岛上土生土长，就读于风见学园的清隆，是一个平凡的少年。由于双亲常在海外工作，他从小便养成了独立生活的能力，在这个相对闭塞的乡下小岛上，与自己重要的伙伴们一起过着愉快的生活。十几年的时光中，隔壁家青梅竹马的女孩，把他称作“哥哥”的葛木姫乃便是陪伴他度过了十余年时光的“亲人”之一。三年之前，在父母的安排下从国外来到初音岛与清隆一同生活的表姐芳乃夏露露（シャルル），是他少数可以依赖的对象。而现今身担风见学园学生会会长一职的学园偶像森园立夏，则在相识之后便充当着为他生活推波助澜的一抹亮丽的色彩。再加上从大都市来到风见学园、聪明而做事踏实的跳级生瑠川纱拉（さら），全体成员的妹妹般的存在、勤劳而努力的学妹阳之下葵……这就构成了风见学园公式新闻部的全貌。

新闻部里掌握着实权的始创者兼部长立夏，她虽然在别人眼中美丽动人，魅力十足，但在熟悉人眼中的她却是个声称自己的前世是世界首屈一指的魔法使，并且和清隆是恋人的中二残念女……也正因如此，新闻部的众人才总是过着风波不断的日子。

时值深冬未去的季节，初音岛上依旧弥漫着寒冷的冬季气息。因立夏的强制要求，将下一个研究主题定为“魔法”的新闻部众人，在立夏的带领下，来到那颗不枯的樱树边尝试传言中许愿魔法是否属实。当他们同时闭上眼许愿，再睁开双眼的时候，刚刚还是充满萧瑟和凄清之感的枯木林竟然变为了一幅樱花漫舞的景象。而众人正在怀疑自己的眼睛的时候，他们的手机同时收到了一条后半部分显示为乱码的短信：

“等到樱花盛开，让我们在那个约定的地方，%#（*（）YG&&%IVJF”

时隔近二十年，四季常开的樱花再次盛开了，初音岛又一次成为世界舆论的焦点。新闻部则就此开始了对不枯的樱树和那条奇妙短信的调查，并渐渐了解到在自己生前的初音岛上发生的一个个不可思议的现象。另一方面，自从樱花盛开的那一天起，新闻部成员们都连续开始做奇怪的梦。梦里，许多自己认识的人出现在一个陌生的地点，过着另一番生活……

数天之后，众人再次来到不枯的樱树下做调查，这一次，他们遇见了一个素未平生却似曾相识的金发少女。少女表达了一番怀念之情后，请求众人听她讲述一个很久很久以前发生的，一个很长很长的故事……



风见鸡篇

Weather Vane

为了樱花漫舞的美好未来……

时间被回溯到一百多年前——1950 年的秋天。日本的魔法使一族名家，葛木家的养子葛木清隆受养父之命，陪同葛木家正统继承人、他的义妹葛木姬乃来到位于英国伦敦地下都市的风见鸡魔法学园留学。

魔法——这种超越物理法则，同时又属于自然法则的力量始终存在于历史的背面，只为极少数人知晓。风见鸡聚集着世界各国志愿走上魔法使之路的少年少女们，在这里他们需要度过预科两年和本科两年时间才能从学园毕业。预科时期表现优异的学生，升上本科后，有资格成为 MASTER，担任当届预科一年级的班主任和任课教师。在校的学生除了学习魔法之外，还身兼着一份义务，他们需要在学园地安排下完成英国女王提出的任务，解决一般人无能为力的、与魔法相关的事件。

在这个环境中，清隆不断学习着西洋魔法的知识，但对包括姬乃在内的所有同学友人都隐瞒了一个秘密：他其实早已具有远超过学园毕业生的魔法力——魔法使以能力被分为三个层次（Category），风见鸡的入学生大多数只有 Category 1，一般毕业生也不会超过 Category 3，而清隆则早被分入 Category 4 的范畴。天生的资历与后天的努力使他年纪轻轻就拥有强大的魔力，他甚至为了实现生病时姬乃的小小愿望，即兴地创造了一套能变出日式点心的魔法。从能力上来说，清隆虽然不擅长物理系或攻击性魔法，但擅长精神系魔法以及梦见魔法，有潜入别人梦境的能力，这方面的能力他在世界范围内可算登峰造极，并曾经长期利用这类似于梦见师的能力做着为人调节内心，治疗心理疾病的工作。

可正所谓人外有人，天外有天，没过多久，清隆的实力就被一位少女识破。她就是担任清隆所在的 A 班的 MASTER——被认定为世界上只有 5 人的 Category 5 的著名魔法使，"孤高的卡特兰"（孤高のカトレア）——莉卡（リッカ・グリーンウッド）。清隆隐瞒自己的能力来到这里，本是受养父之托来完成另一个秘密的任务，但不论莉卡如何追问清隆都对此缄默不语。相信清隆并非作恶多端之人的莉











卡，将可以探测对方心理变化的魔法项链——Tinkerbell戴在清隆的身上，默许了他，并经常抓住他协助自己的工作。

同班同学，同级友人，以及在莉卡的介绍下认识的学生会的前辈……越来越多的友人中间，有一个少女对他来说是比较特殊的存在，那就是清隆与莉卡一同执行任务时，在伦敦市区结识的失忆少女。这位看起来只有十二三岁的少女不记得自己姓名和身世，但由于手里拿着一段樱花枝，大家都叫她小樱（さくら）。根据莉卡的调查，小樱极可能是一个魔法使，而那樱花枝则是一种魔法植物，但是在过去的资料中不论怎么搜索也找不到相关的线索。无奈之下，众人只好将小樱暂时收留在风见鸡。不知为什么，天真烂漫的小樱对清隆格外亲近，在他人看来两人在一起玩耍时就像是一对父女似的。小樱无邪的笑容为清隆的校园生活也增添了一份纯真，但时不时浮现在她看似幼稚的脸庞上的点点愁绪也成为清隆想要努力帮她恢复记忆的动力。

很快地，清隆等人入学后，三个月时间过去了，进入12月的风见鸡学园在开始策划圣诞晚会的同时，也开始准备学生会会员的选举。包括莉卡，清隆姐妹的旧识五条院巴，学生会长夏露露（シャルル・マロース）在内的学生会“三巨头”都希望清隆能够加入学生会，而莉卡也向清隆提出相应的好处——清隆为了调查某些东西常常出入以世界首屈一指的藏书量著称的风见鸡图书馆，可由于新生的阅读权限不够，能够查看的书籍很有限，而加入学生会后阅读权限会自动上升一级。于是明知会被三位美人狠狠地使唤，权衡了利弊之后，清隆还是自荐当上了A班的候选人。

尽管清隆在入学后不久的班级对抗赛上出了一把风头，但身为一个东洋人的他在其他班级的候选人——名侦探福尔摩斯的后代梅亚丽（メアリー），以及英国贵族子嗣依安（イアン）面前还是处于劣势。在莉卡地提议下，清隆与风见鸡学园的问题人物——衫并进行了接触。掌管着神秘组织“非公式新闻部”的衫并拥有过人的策划能力和情报收集能力，找到他参谋之后，清隆与班级全体同学一起制作宣传单，宣传海报，他在学园内渐渐赢得了人气。与此同时，常年笼罩在大雾之中的伦敦由于频发魔法关联事件，引起了风见鸡上层的注意，学生们也常常被委派去执行任务。清隆在任务中多次运用自己的能力救助了周围的人，立下大功，因此被女王授予了荣誉骑士的称号——这成为了学生会选举的定音之锤。

平安夜当天举行的发表会上，清隆在祝贺声中加入了学生会，并在同伴的陪伴下度过了他在异国他乡的第一个圣诞节……

魔法的真谛——莉卡·格林伍德篇

Licca Greenwood

自称“亲日派”的莉卡最初注意到清隆，毫无疑问是因为对他故乡日本的好奇，以及他隐藏在平凡背后的秘密。随着交往地深入，她渐渐了解到清隆身上与众不同的地方，那甚至是与自己相似部分……两人就这样渐渐走近，并在平安夜无人的樱花道旁，吐露了相互间心照不宣的思念。

两人结为情侣后不久，莉卡向清隆坦白了一个自己的秘密：她的年龄与她的外表并不相符。用于控制身体成长的魔法在高位魔法里也算比较容易使用的一类，所以这对高位魔法使来说并不算稀奇，毕竟曾经周游列国的魔法使“孤高的卡特兰”这一称号在很久之前就已经传遍世界，这不可能是一位不到二十岁的少女能实现的事。清隆本对此早有查觉，只不过知道她真实的年龄已经超过一百五十岁的时候后还是吓了一跳。莉卡也一直顾忌着自己的年龄，不知道如何去与自己第一次喜欢上的男性交往。而对清隆来说，意外归意外，她对莉卡的态度和感情并不会因此而改变。为了让莉卡安心，他也坦白自己的外表也曾因为小时候不懂抑制魔力而停止成长了数年，“这样我们就扯平了”。

没有多少人知道身为 Category 5 魔法使的莉卡·格林伍德为什么在风见鸡学园里扮演着一届学生。但是不管怎么说，就读于风见鸡的学生们都多多少少受到了她的恩惠：地底都市里不少魔法装置都是她的研究成果，其中最惹眼的一样便是都市里那四季常开的樱花。

莉卡本是一个将“かったるい”（好累啊）挂在嘴边，害怕麻烦的人，但她对魔法研究的投入的心血却是惊人的。从很多年前开始，她就在巡游各国的同时进行着关于花的研究，并一心想要创造出能够独自常年盛开的花朵。大约三十年前，她结识了现任风见鸡学园的校长——伊丽莎白（エリザベス），在她的邀请下，莉卡停留在风见鸡继续着自己的研究，而现在种植在风见鸡需要有魔力供给才能一







直开放的樱花只不过是她研究的副产物。就在研究遇到瓶颈的时候，她遇到了小樱和那一株不会枯萎的樱花枝，从其看到了希望之光的她便加倍地投入到研究之中。但是，当清隆问起她为什么产生了这样的目标，莉卡的脸上却闪过一丝愁容，说了一句“那是以前友人的愿望”，便急忙转移了话题——这个时候的清隆无法想象，在数天之后他便知道了问题的答案……

新年的假期结束，新的学期开始，清隆在学生会的工作也渐渐走上正轨。这时，地上的伦敦则频频发生人为的魔法犯罪，而且事件的规模和严重程度也渐渐变大。连续多次类似的事件之后，众人发现犯人们之间并没有联系，但他们仿佛都受到某种东西的刺激一般内心的负面情绪被强行放大，而这极可能与伦敦日渐浓厚的大雾有关系。就在情况一筹莫展的时候，莉卡在大雾弥漫的伦敦街道上发现了一个熟悉的身影，一个本不应该出现于现在的存在……数次在事件现场遇到那个神秘身影之后，莉卡才不得不确信，那就是自己曾经的好友——吉尔·哈撒韦（ジル·ハサウェイ）。莉卡告诉清隆，吉尔原本是与自己出生在同一个村庄的少女魔法使，也是自己旅行的第一个好友，她一直想要实现的那个愿望，就是出自吉尔之口。与将全身心都奉献给了魔法和研究的莉卡不同，两人分分合合地一同旅行了长久的时间之后，吉尔找到了自己心爱之人，选择了作为普通人与之一同老去。

世间存在“魔法使恋爱之后就会失去魔力”这种俗说，实际上这是有一定根据的。魔法的力量之源并非鬼神之力，而是内心的“思念之力”。每个魔法师所拥有的思念之力的总量都是有限的，只不过每个人的上限值会有所差距。当魔法使爱上他人并结婚生子，愿意去爱和奉献的重要存在越来越多，这些存在所占用的思念之力也就越多，于是随着









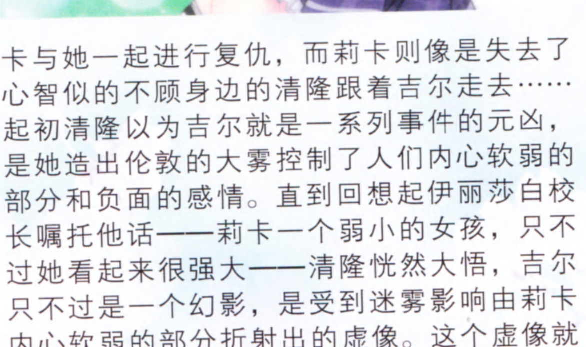
时光的流逝，魔法使能用于魔法的力量也就渐渐减弱。放弃了魔法使的身份，本应就此过上平凡而幸福生活的吉尔，在数年之后遭遇到一劫难——猎巫运动。



魔法，以及驱使魔法之力的魔法使们，在历史中常常是受到普通人恐惧的对象，而所谓“猎巫”则是民众们在这种恐惧之中选择的一种排他的手段。虽然“猎巫”在历史上大多数场合都是被当做歧视，污蔑，以及明争暗斗的借口，但有不少魔法使、曾经是魔法使的人甚至是魔法使的普通友人也受到牵连。吉尔便是18世纪猎巫运动的牺牲者之一。尽管她当时已经失去了大半魔力，但想要逃脱和反抗还是完全有可能的，可是她并没有那么做。当莉卡闻讯赶到吉尔生活的村庄时，吉尔已经奄奄一息。面对在怒火中想要将整个村落夷为平地的莉卡，吉尔却露出虚弱的笑容说出了最后的愿望：“人们——都是很弱小的……所以啊，莉卡……你一定不要……憎恨他们……”

莉卡旅行的一百多年间，还有无数友人因为猎巫行动而遇难，而她遵循着这句话，一直努力着避免类似牺牲的发生，也正因如此，她才接受了校长伊丽莎白的邀请，在风见鸡协助改善魔法使在社会上印象。

然而，此刻出现在伦敦迷雾中的吉尔，却充满了对普通人类的憎恨和仇怨，并希望莉卡与她一起进行复仇，而莉卡则像是失去了心智似的不顾身边的清隆跟着吉尔走去……起初清隆以为吉尔就是一系列事件的元凶，是她造出伦敦的大雾控制了人们内心软弱的部分和负面的感情。直到回想起伊丽莎白校长嘱托他话——莉卡一个弱小的女孩，只不过她看起来很强大——清隆恍然大悟，吉尔只不过是一个幻影，是受到迷雾影响由莉卡内心软弱的部分折射出的虚像。这个虚像就是莉卡过去没能拯救的友人们一直沉淀下来的悔恨和对社会之不满的具现化。清隆这才通过呼喊唤醒了莉卡，并驱使自己得意的梦之魔法制止了莉卡的暴走。



就这样，一难虽然过去，但事情的根本并没有解决，莉卡认为应尽快驱除这危险的迷雾，可以伊丽莎白为首的众人则都表示，在不明原因的情况下强行怎么做危险更大。因为迷雾内心的记忆和思念遭到践踏的莉卡对这样的决定并不满意，暗自做着自己的计划。深知自己对迷雾束手无策的清隆经过友人的提醒，决心去做好只有自己能做的事：帮助莉卡从过去的感情的束缚中解脱出来。他利用提升后的阅读权限调查了大量资料，最终找到了可行的方法，利用莉卡手中的魔法杖——那是吉尔的遗物——中的残留思念，让莉卡在梦中实现了与吉尔重逢。所谓解铃还须系铃人，两人在梦中的交谈终于解开了埋藏莉卡内心里近百年的心结，而自从第一个亲友在自己怀中逝去之后就再也没有哭过的莉卡，此刻也终于流出了眼泪……



尽管迷雾问题没有解决，但莉卡总算决心迈出新的一步。内心中对清隆的爱意越发强烈的她，也明确地感受到自己的魔力在逐渐减弱。她做出了与吉尔相同的选择，解除了自己停止成长的魔法，决心一面继续着樱花的研究，一面与清隆一同平凡地老去——爱一个人便是这般重大而不可代替的魔法。

圣诞老人的礼物——夏露露·马洛斯篇

Charles Maroth





学生会中，相对于飒爽帅气的莉卡和具有大姐头气质的巴，以温柔大姐姐形象著称的夏露露是最平易近人的一人。受到这一点的吸引清隆与她渐渐走近，再发现了她那有些淘气的一面后，便无可救药了陷入了对她的爱恋之中。而夏露露这边，最初清隆这样一个“弟弟”般的存在也在数月的交往中变成越来越重要的异性。“弟弟”二字是两人的关系中，清隆突破的第一道障壁，但他没想到这个时刻以微笑面对他人，传达着温柔气息的少女，内心所背负阴影也正与这两个字密切相关。

一次意外的经历后，夏露露向清隆说出了一件并没有特意隐瞒，却很少有人察觉到的事：身为风见鸡魔法学园学生会长的她，竟然无法使用魔法。这并不是因为她没有魔力或缺乏才能，从知识和潜力两方面看，夏露露都具有学园顶级水平。拥有一只小驯鹿当做使魔的她是圣诞老人的传人——所谓圣诞老人其实就是在圣诞节驱使特有的“礼物魔法”向全世界人赠送礼物的魔法使一族。夏露露从小就希望能成为独当一面的圣诞老人，去执行自己的任务。由于无法使用魔法，自我谴责在无意识中养成了常常向自己周围的人派发手制礼物的习惯。与她亲近的人都知道这些不是秘密的秘密，也隐约察觉到是心因性的问题造成这种情况的，却都对此素手无策，直到清隆的出现——莉卡甚至认为清隆简直就像是为了拯救夏露露而来到风见鸡的。

清隆通过自己的梦见魔法再加上与夏露露的进一步交流，渐渐了解到真相：夏露露曾经有一个名叫艾德的弟弟，他自幼患上不治之症，夏露露只能在一旁看着他逐渐衰弱却无能为力。有一年的圣诞，艾德突然主动希望姐姐能用魔法送他一份礼物，于是夏露露兴高采烈地第一次实践了自己勤学了多年的礼物魔法。但是魔法发动后，艾德却含笑离开了人世……夏露露认为是自己魔法失败才害死了艾德，自此之后每当想要使用魔法便会回想起这一幕而陷入难耐的恐惧。

面对着比想象中还要沉重的过去，清隆一时也想象不到解决的方法，但他还是希望能让夏露露恢复真心的笑容。就在这时候，他开始每晚频繁的梦见夏露露与弟弟的记忆场景。起初他以为是自己误入了夏露露的梦境，可经过莉卡提醒才明白，这是每晚都来找自己的驯鹿使魔给他看的梦境——原来小驯鹿就是弟弟艾德的化身。生前看着姐姐因为自己逐渐消瘦的艾德，为了让姐姐得到解脱，向姐姐许愿的礼物便是让自己死去。出乎他意料的是姐姐的魔法和自己的纯粹的愿望竟然引发了奇迹，他的灵魂就这样依附在一只驯鹿的布偶里，他以使魔的身份一直陪伴姐姐到了现在。就在奇迹的效力即将过去，他将真正离开这个世界的时候，清隆出现了——这也难怪莉卡说出那一番话。

于是清隆使用他得意的梦见魔法，让姐弟俩在梦境里相见，互吐衷肠，解开了夏露露多年以来的误会，使她重拾作为魔法使和圣诞老人的信心。在一番眼泪和笑容交加的告别之后，艾德在夏露露的怀中化为光的颗粒散去，受到艾德托付的清隆也暗下决心，要与夏露露筑建一个幸福的家庭。





羁绊与命运的出口——葛木姬乃篇

Kazuragi Himeno

清隆和姬乃兄妹俩姓氏中的“葛木”是世界颇有名气的魔法使家族之一，一族人担任着对魔法使们的“监视役”，暗中维持魔法社会的治安，姬乃称这种责任为“正义的魔法使。”家族历代守护着一个鲜为人知的秘密：一族人之所以能够担任重责，是因为他们强大的魔法力，但这种力量其实并不是来源自他们本身。大约在十六世纪前后，葛木家的先祖中的一位女性将一个强大的恶鬼封印在自己的体内，而这恶鬼的力量就变为一族人力量的源泉。他们为了守住封印，并担当监视者职责，代代都由一位女性继承恶鬼的封印。身担重责的女性在获得强大魔力的同时，会受到这种力量的侵蚀，往往红颜薄命。

出生于初音岛的主人公芳乃清隆降生之后便拥有极强的魔力，幼少时期不懂控制魔力的他成为周围的异类，受到恐惧、厌恶和排挤，日子过得十分浑噩。好在葛木家当代当主找到了清隆，将他收做养子，他这才有机会接受正轨的魔法教育。不过，进入葛木家后，常年过着孤单生活的他一开始并没有接受周围的一切，是妹妹姬乃和养母咲姬的爱和关怀才拯救了他的灵魂。不过在新的家人的陪伴下懂得了为人之道的他，并没有过上多少幸福的日子就迎来了第一场离别：身负葛木家“重责”并无私地爱着自己家人的咲姬离开了人世。这也就意味着其女儿姬乃必须继承恶鬼的力量“重责”，但是多次经历因家族的陈规失去所爱之人的当主——也就是姬乃和清隆的父亲，不希望自己的女儿也走上相同的道路，所以想尽办法想要将葛木一族从恶鬼的诅咒中解放出来。但是多年过去，他只实现了用宝刀暂时封印住恶鬼，拖延了姬乃继承重责的时间，无奈之下，只能把愿望寄托在养子清隆身上，希望他能在拥有世界最大魔法知识库的风见鸡找到打破诅咒的方法——这便是清隆来到风见鸡的另一个目的。

不管是妹妹、养母还是养父，葛木一家都是清隆的恩人，他想要报恩的心情自然强烈，不过驱使他不顾一切也要解救姬乃的，还是他对姬乃真挚的感情。即便进入学生会，阅读权限依然不够，找不到有用资料的他，变得越发焦急，不知不觉中仿佛某种东西开始控制他思想……他不顾莉卡地警告，试图利用梦见魔法在风见鸡校内寻找线索。他不但窥视他人的梦境，还深入别人的内心深处——深入梦境是一件危险的事，即使清隆拥有凌驾在莉卡之上的梦见能力，频繁的使用也难以避免发生意外。连续多个夜晚的行动之后，他被某个噩梦所吞噬，沉睡不起。

经过调查，清隆是因为受到伦敦大雾中的某种魔法影响才失去理智，而包括莉卡在内的高位魔法使都对他的症状无能为力。而这时，日夜都陪伴在昏睡的清隆身边的姬乃，总算下了决意。放开妹妹这一地位的束缚，以一个女性身份直面自己对清隆的感情，为了救回自己所爱之人，决定接受自己和自己的命运，主动继承了“重责”。在恶鬼强大力量的帮助下，她使用幼时撬开清隆封闭内心的心之魔法，走进清隆的梦境中，将他带回了现实。

得知姬乃的觉悟之后，清隆也不再对自己的感情有所有犹豫，决心以恋人的身份陪伴在姬乃身边，继续寻求改变姬乃命运的方法。



家庭与荣耀——莎拉·库利沙里斯篇

Sara Chrysalis

曾经在历史上名震四方的库利沙里斯家是世界有名的魔法研究者一族，但在时光的流逝中魔法使的血脉日渐稀薄使得家族地位不断地衰败和落魄。作为难得的拥有魔力的后代，莎拉无可避免地成为了一族人振兴家门的希望。

莎拉是一个认真严谨的女孩子，她从小便在亲人加倍的期待中成长起来，深刻地理解家人的迫切追求，于是一直尽力学习和研究，没有任何怨言。基础魔力较低的她一直通过加倍地努力弥补着自己先天的不足，而家族历代研究者留下的遗产——库利沙里斯的术式魔法也一定程度扩展了莎拉的能力，可即便如此，莎拉想要直接以魔法使的身份取得成就还是难上加难，于是一族人为她选定的扬名立万的方法便是"グニリック"这一魔法竞技（用魔杖击球，使球越过障碍击中远处目标的运动）。

报名参加了风见鸡举办的世界级比赛后，莎拉在清隆的陪伴下不分日夜地练习，依然在比赛中输给了实力过于强大的莉卡——这也正是莎拉和库利沙里斯不得不面对的残酷现实。不论多么努力，仅靠莎拉一人无法重现家族曾经的辉煌，如果不认清这一点，持续承受着家人施加的压力和失败的挫折的莎拉，内心迟早会崩溃。这时，将莎拉的努力和血汗看在眼里的清隆，做出了一个决定，舍弃养育自己的葛木之名，入赘她库利沙里斯家，替她背负复兴家族的悲愿。而自己的努力终于得到承认的莎拉，在反复的研究之中也开创了对他人使用术式魔法以辅助别人提高魔力的新技术，与清隆携手开创着属于自己的未来。





太阳的阴影——阳之本葵篇

Hinomoto Aoi



在风见鸡食堂，学生宿舍以及咖啡店等多处打工的勤劳少女葵，在任何人眼中都是一个充满朝气的太阳一般灿烂的少女。故事进行到这里，镜头竟然带着最大的谜题专题到了她的身上——身为一个普通，在风见鸡里来回奔波的她的背后，竟然隐藏了庞大的阴影。

虽然她本身并没有魔法的潜质，但却天生拥有"预知未来"的能力，通过这种能力预知到她自己的死期将近。为了回避自己的死她几乎想尽了办法，但反复尝试的结果让她明白，就算自己做出各种努力，其结果仅仅是改变了事情的经过，死亡的结果无法改变。后来，她加入了衫并手下的非公式新闻部，在那里接触到的一种禁咒成为她的救命草。那是一种通过不散的大雾收集人们的负面感情，以此化为魔力创造出一个从 11 月 1 日到 4 月 30 日无限轮回的封闭世界的仪式魔法——既然无法改变未来，那么让未来无法到来就好了。

世界经历了多次轮回，只有身为术者的葵本人保留了记忆，包括主人公清隆在内的人们做出了各种不同的选择，每次都在 4 月 30 日这一天被重置。可是随着轮回次数的增加，葵渐渐发觉了世界的异样：由于大雾吸收了太多负面感情，生活在大雾之中的人们——特别是拥有魔力的人越来越容易受到雾的刺激，内心的负面情绪大幅膨胀。其结果便是伦敦越来越频繁的魔法事件。而且轮回越多，每次发生事件的也变得越来越严重。

在良心的谴责和责任感的驱使下，小葵向自己喜欢的清隆坦白了自己的"罪孽"。面对不敢面对未来的小葵，清隆并没有责备他，而是告诉她，不论有怎样的未来在等待，都不应该拒绝明天的到来……

在清隆的陪伴下，小葵度过了幸福的数月时光，并在 4 月 30 日这一天施行了解咒的仪式。可是吸收了过多负面感情的大雾已经超出禁咒能够控制的范围，世界再次被轮回……



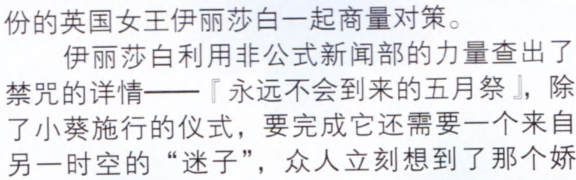
明日的记忆——Da Capo 篇

Da Capo



虽然世界再次回到 11 月 1 日，但一切并没有回到起点，小葵抓住机会积极地向清隆说明了真相。一般来说被人突然告知"世界在轮回"这么荒诞的事，不可能有人会轻易相信，但小葵将她在无数次轮回中了解到的清隆的秘密罗列出来的时候，清隆不得不正视小葵口中那破天荒的事实。

清隆带着小葵向学生会的莉卡等人报告了真相之后，原本就对大雾的存在表示疑问的三人倒是很快就相信了。莉卡立刻叫来非公式新闻部的衫并和学园长——对一般学生隐瞒着身份的英国女王伊丽莎白一起商量对策。





伊丽莎白利用非公式新闻部的力量查出了禁咒的详情——『永远不会到来的五月祭』，除了小葵施行的仪式，要完成它还需要一个来自另一时空的"迷子"，众人立刻想到了那个娇小可爱的身影——小樱。在伊丽莎白说明了禁咒真相的同时，小樱失去的记忆也受到影响，一瞬间恢复了过来，小樱告诉清隆，她是来自一百多年后的初音岛的魔法使，而且在相遇之前就知道清隆与莉卡的存在……关于去除迷雾的方法，莉卡认为，小樱带来的樱花枝便是最有力的希望。经过莉卡的研究和小樱的描述大家明白了，樱花枝是通过花瓣和花粉收集周围人们内心的愿望和希望，将其转换为魔法力并实现愿望的魔法植物。这正好是与收集消极情绪的迷雾完全相反的存在，如果能够通过收集超过负面感情的希望，就能够清除迷雾。但这样大规模的魔法，仅以一段樱花枝是无法达成目标的。

如此一来，莉卡设计了一个庞大的作战计划：首先让莎拉使用术式魔法增强她自己的魔力，她将樱花枝与种植在风见鸡全岛的樱花相连，并把樱花花瓣传输到整个伦敦的角落。然后由清隆经由花瓣去连接伦敦人们的梦境和意识，再让擅长心灵魔法的姬乃去收集人们内心的愿望，最后让身为圣诞老人的夏露露使用礼物魔法实现愿望——以此产生的巨大的积极情绪驱散迷雾。作战的执行时间定为 4 月 30 日，轮回的最后一天。这短暂的数月之中，众人同心协力做足了准备，并留下了各种美好的回忆。

决战当天，众人一同来到风见鸡学园都市中央的巨大樱树下，莉卡说出了最后一个秘密：计划成功之后，小樱将回到未来，伦敦会从轮回中解放出来，回到正常的时间——没有禁咒的 11 月 1 日，大家又将忘记至今的一切……不过卡也准备了一个救难方法：在樱花的魔法发动的同时，将大家的记忆封入不枯的樱花树之中，当将来的某一天众人再次同时触摸到不枯的樱花树时，记忆会连同一条讯息一起传到他们身边。于是在莉卡的带领下，将约定谨记内心的众人为了赢得明天，发动了奇迹的魔法——

『等到樱花盛开，让我们在那个约定的地方，一起赏花吧～』







时间，又回到了一百多年后的初音岛——5 月 1 日，与小樱重逢后，两个月的时间过去了，恢复了前世记忆的公式新闻部成员们与小樱一起来到不枯的樱花树下赏花，百年前的诺言总算奇迹般的实现了。烂漫的樱花飞舞，少年少女的笑脸弥漫着快乐与幸福，曾经不断重复的日子最终积淀了未来的基石，为他们迎来了更美好的明天。

作品评价与杂谈

evaluation and tittle-tattle

欺诈宣传?

如果说反复推出复刻移植 FanDisk 这类骗钱行为，马戏团可以做到“专家级”，那么在游戏内容上进行“欺诈”这方面，他们至少也能算上一个旧犯。曾经挂羊头卖狗肉的『AR~忘れられた夏~』、雷声大雨点小的『ヴァルキリーコンプレックス』等作品都一度让玩家们不仅大喊“你算计我！”。所以后来当 FANS 面对马戏团内容不明的“新作”时，多少都会留个心眼，以免上当受骗。但，有多少人可以想象他们能在公司顶梁柱的『D.C.』系列里玩这一套呢？

记得马戏团第一次公布『D.C.III』的存在还是在公司十周年，09 年的一场纪念音乐会上，当时只不过公布了一个名字。其后是 2010 年的系列 FANDISC『D.C. Dream X'mas』的 staff 对谈中公开了一副图暗示新作舞台将转移至伦敦的魔法学园，但这一情报却让不少系列 FANS 表示不安，在很多玩家心中『D.C.』是因为有初音岛这个独特的舞台才有意义的。而再到 2011 年 8 月，马戏团正式在杂志上公开『D.C.III』的详细内容的时候，官方却又强调故事的舞台依旧是初音岛。然后在接近一年时间的宣传中，我们看到了似曾相识的人物，令人怀念的场景——马戏团仿佛在这么说：『D.C.』依然还是那个『D.C.』。可是，就在游戏临近发售的一个月——2012 年 3 月，游戏官网突然公开了全新的页面，同期杂志上也刊载了游戏中另一个舞台，魔法学园风见鸡的情报，并表明游戏会被分为初音岛篇和风见鸡篇两个部分。这个时候人物“前世说”悄悄复出水面，玩家们的期待也逐渐高涨。但是，当游戏发售后，当大量玩家发现作为系列标志的所谓的初音岛篇只不过是整个游戏的“序章”，故事主体完全被风见鸡篇占据的时候，“和说好的不一样啊！”的评论声自然也就此起彼伏。

当然，“欺诈宣传”在游戏圈子里并不罕见，固然有不少公司在宣传的时候将作品的缺陷和问题点隐藏起来，单纯采取这种举措骗用户掏腰包，但这种“欺诈”带来的反差效果同时也







使不少作品获得成功：文青濑户口廉也的出道作『CARNIVAL』，被一段青春向上的欺诈 OP 吸引到的大批轻口阿宅，进入游戏立马因扭曲阴暗的故事吓得屁滚尿流（虽然这并非是公司的本意）；TV 游戏名作『合金装备 2』，“神经病”制作人小岛秀用先期宣传和体验版逗玩家玩了一把，让游戏成为大众焦点……那么话说回来，『D.C.III』欺诈宣传，是成功还是失败呢？这必须从作品的评价说起。





“不管今后我的心中会产生多少比魔法更重要的存在，都能够给我留下可以造出日式点心的魔力就好了，那样就可以给自己的孩子们变出点心了嘛。”联系『D.C.』中那被传承的魔法，一种感动油然而生：走过了漫长人生的莉卡，的确将她全部的爱和魔法都献给了自己家人。而数十年之后，从奶奶处继承了这一小小魔法的纯一，也为了孙子孙女们的笑脸挥洒着自己的爱。

作品其实还不错？



经过『Princess Party』和『ヴァルキリーコンプレックス』等作品的失败，尽管马戏团一直靠着『D.C.』系列各类FANDISC维持着一定收益，但对于一家大厂来说，他们还是急需一款大作来打开局面，再加上去年的原本负担着复兴重任的『水夏二律』也打了水漂，『D.C.III』毫无疑问被给予了厚望，所以对于制作团队的安排马戏团也选择了最为安定的路线。画师阵容たにはらなつき+鷹乃ゆき，剧本阵容雨野智晴+たけうちこうた+望月JET+爱羽，这些都是从以前便开始参与『D.C.』系列制作的老成员，在他们共同努力下，『D.C.III』即便故事主体不在初音岛上，但依然保持了系列原有的气氛和风味，人物适当地卖萌，没有过度的表现，情节适当地煽情，没有过于深刻的仇怨，讲述着温馨而惬意的故事，给予观赏者适当的感动。再加上BGM和歌曲方面一如既往的强势，综合来说，『D.C.III』各方面达到了作为『D.C.』应有的水平。

在系列一贯的，带有浪漫幻想色彩的美好世界里，制作者将故事的主题定在了游戏OP歌曲的副标题上——爱的魔法。系列之前的作品中，魔法的存在一直是暧昧模糊的存在，而本次将魔法作为故事的基础元素，的确令部分老玩家感到不适，但作品对这一主题的表现还是可圈可点，并通过故事的细节将这个主题与整个系列串联了起来。清隆为了满足妹妹姬乃的愿望，创造了和式点心魔法，喜爱日本文化的莉卡从他那里学了过来，说了这么一句话：



骗钱手段?

或者看到这里各位会感觉『D.C.III』很不错——作品品质不低，这是事实，可要评价这款作品我们还不能就这么轻易地下决定，其原因也很简单：它根本没有做完（你说什么？『魔夜』？）。或者说，马戏团肯定不会一次做完。

首先，游戏一开始推出 PC 全年龄版（其实是 15R）的举动就足够让人喷饭了（哎？『魔夜』又怎么了？），这可是明摆着就是要留着 18X 版多赚你一次钱。游戏中也不出所料地多次出现“两人躺在床上，画面一黑天亮了”的场景，实在让人哭笑不得。在故事风见鸡篇里登场了多位有明显可攻略痕迹的女配角——譬如清隆的旧识、黑长直少女九条院巴，隔壁班的代表、无铁炮妹子梅亚丽・福尔摩斯；作品早期宣传中花大力气通过杂志投票让读者设计出的角色——美琴也只在序章中露过脸……这些就等着在完全版中解禁吧。

第二点，游戏开放式的结局实际上就等于让故事重新回到了起点，为后续作品地展开提供了极大便利，同时也留下一种故事讲到一半被强行截断的异样感。个人猜测，在完整的策划中作品应该还存在一个“现代篇”继续讲述主人公们恢复记忆之后的故事，而马戏团将其砍掉当做今后 FANDISC 的内容了。而从另一角度考虑，本作现在的内容其实也就等同于与本作同时在 09 年的发表会上公布的另一款作品，讲述系列历史的『D.C.ZERO』（这一点在电击 GS 的『D.C.III』增刊的访谈中得到了证实）……那么问题来了，『D.C.III』正片什么时候才有呢?

第三点，也是最让人匪夷所思的一点，故事中本应存在的部分片段不翼而飞。在最近几期杂志上展示的部分 CG 和背景图，我们在游戏中根本找不到，这足以证明笔者上一个猜测有极高的可信度。不但如此，风见鸡篇开始的时间点是清隆等人入学近三个月之后，而前三个月的明明发生了诸多重要的事件——诸如班级对抗赛，莉卡识破清隆身份，与小樱的邂逅等等，在作品中却只以简单的回忆形式出现，显得十分不自然。细心的玩家或许会注意游戏 OP 动画中出现过一个莉卡手持着魔杖，威风凌凌的画面，我们便可以推测这是消失的“前三个月”里的某个场景，而根据系列惯例，这些内容很可能会出现在今后推出的『アルティメットバトル』系列里。

从这些蛛丝马迹我们不难看出，马戏团为了压榨更多的价值已经到了不择手段的地步。原本推出的补完性质的FANDISC这无可厚非，推出容量翻倍完全版这也可以欢迎，但是骗钱得如此露骨，就已经严重影响到对作品的评价了。于是笔者在这里盖棺地说，初版『D.C.III』是一个品质上乘的作品，但同时也是一个难以让人满足的作品。而回到欺诈宣传的问题上，马戏如果是以『D.C.III』较为完整的形态使出这么一招，游戏对玩家的感染力和冲击力将不可同日而语，但以目前的半成品来说，结果很难称得上成功。



■游戏中“不翼而飞”的画面之一

系列要点整理和考察

series keys clear up and investigate

一个简单的问题：现在各位应该不应该去接触它呢？的确，马戏团源源不断的曲艺商法给我们留下了极不好的印象，但是平心而论，在绝对不能失败的『D.C.』上，马戏团还是显示出了作为老牌大厂的底力，游戏要战翻绝大多数同类作品还是不在话下，若不是带有“非完全版不碰”的心态，那么完全可以放心地尝试——以上是对普通玩家的意见。而对于系列老 FANS 来说，本作还有更大的价值——前两作埋下的大量伏线在『D.C.III』中得到有效地回收，看着和前作相关的人物和事件总会涌上一股莫名的感动，而游戏过程中考察与过去作品的联系也别有一番趣味。那么，我便在这里整理一下『D.C.III』与全系列紧密相关的种种细节。

D.C.II S.S.

~ダ・カーポII セカンドシーズン~





不枯的樱花树与小樱

魔法在『D.C.』的世界里属于一种自然法则，是通过思念的力量对现实进行调整、调律的方法。魔法虽然是不为人知的存在，但一直在历史的背后伴随着人类的文明发展。魔法的产物——不枯的樱花，根据『D.C.』的描述，是小樱的奶奶，“曾经周游欧洲列国的魔法师”为小樱的幸福而种下的魔法植物。但是这颗不枯的樱花存在一个 BUG，为了实现一种愿望，可能会无差别地伤害到其他人，而且常人无法控制。为了避免悲剧发生，小樱使樱树枯萎，放弃了自己的幸福，并离开日本在美国花费了数十年的时间研究魔法樱花。其后在『D.C.II』中她于初音岛上接种下了经过她改良的不枯的樱树，由她亲自控制樱树，剔除掉不该实现的愿望。但随着时间的流逝，樱树成长得过大，小樱自己也无法抑制愿望，最后试图通过与樱树融合来控制它的小樱本人也被樱树所吞噬。

这棵樱树因『D.C.II』的女主角音姬之手枯萎之后，小樱受到禁咒“永远不会到来的五月祭”的召唤，手持着不枯的樱树的一小段花枝出现在了 1950 年 11 月 1 日的英国伦敦，在那里遇到了『D.C.III』的男女主人公，清隆和莉卡……而她手中的樱花枝为一直研究着魔法植物的莉卡带来了启示，并成为解除禁咒关键。这类似『终结者』式的故事或许并不算少见，但是通过这样的方式将系列串联起来，还是颇为有趣的。

另一方面，在风见鸡篇最后分别之时，小樱自白道，她自己或许是因为与小葵一样，用魔法许下了不该许的愿望，内心怀着相似的自责才会受到禁咒的召唤。决心要回到自己重要之人身边的她，对小葵说了一番话使一直惧怕着明天的小葵得到了救赎：就算人不依靠魔法，通过思念的力量，渴望未来的愿望也能创造奇迹——这，对于一直关注着小樱的系列玩家来说，也算是一个较好的交代。

平行世界与系列正史

在『D.C.II』中就已经出现了对“平行世界”的世界观的应用，到了『D.C.III』，这一设定经由小樱之口被拉上了台面。她称自己是来自一百多年后的世界“之一”，

她的存在是无数种可能性中的一种。而在解除禁咒的最后时刻，她希望能和大家一起赏花的愿望被樱树接受，并产生了一个大家都转生到了日本的世界——这也不是必然的结果，而是可能性之一。禁咒解除之后世界回到11月1日，一切重新开始，清隆可能会从各位女主角中间选择一位共度今后的人生。各种选择固然没有真假优劣之分，众多选择之中只有一种是构成了系列故事的正史，其余都可归为野史。

『D.C.III』的正史中清隆与莉卡走到一起，并离开葛木家重拾自己原本的姓氏——芳乃。多年之后，两人有了一个孙女和一个孙儿——毫无疑问，他们就是小樱和『D.C.』的主人公朝仓纯一。除开男女主角，身为莉卡好友夏露露，则是在从动画『D.C.S.S.』崭露头角，并在『D.C.II P.C.』中作为隐藏女主角登场的艾希娅的祖母。这层关系在前面提到的某FANDISC『D.C. Dream X'mas』中已经透露过。而根据姬乃曾表示自己女儿的名字里会带一个“姬”字以及葛木家是身担魔法监视者的一族，我们可以推断『D.C.II』中两位女主角音姬和由梦的母亲由姬正是姬乃的子孙。不过由姬在姐妹俩年幼之时就因葛木家的“重责”而过早死去，继承了“正义魔法使”之职的音姬也表示自己会短命，可见正史中清隆并没有成功将葛木一族从恶鬼的力量中解放出来。





『D.C.』最大谜题——衫并

系列前两作留下的几乎所有谜题，在『D.C.III』中都能找到谜底，唯独有一个问题不但没有解答，反而夸大化了。那就是系列作品全勤的角色——衫并。『D.C.』和『D.C.II』中衫并的形象基本一致：主人公的恶友，仪表堂堂，成绩优异，却在性格上拥有极大破绽。掌管着神秘地下组织“非公式新闻部”，拥有极强的情报网。时时引起骚动将主人公卷入其中，因此常年被风见学园学生会或风纪委员追捕。但官方没有对衫并的身份做出任何解释，并称“由各位玩家得出自己的答案”，而至今为止我们连衫并二字究竟是姓氏还是代号都搞不清楚。在『D.C. Dream X'mas』中系列两作人物相互穿越时空，实现了两代衫并的同台共演，依然没解释两者的关系。

『D.C.III』的初音岛篇出现的衫并与前两作并没有什么区别，可回到一百多年前的风见鸡篇，衫并的地位一下子提升了：英国女王伊丽莎白的直属手下，他率领的非公式新闻部是女王手下的情报机关，所以他知道许多一般学生不知道的秘密。不过据他自己所说，他本人只是擅长利用人脉和情报网，个人单体能力并不算什么事。如果历代衫并都是这一衫并的子孙的话，那么其他的衫并很可能也是魔法使。

或许就跟系列主人公都会使用日式点心魔法与梦见魔法，女主角中总有一位表里不一的妹系角色，以及代代相传的口癖“かったるい”一样，衫并的存在很可能只是单纯被当做一种“惯例”，并没有太多意义。顺便一说，在『D.C.』系列的派生作品『uni.』中，衫并变成了一个眼镜女登场，不过依然是全身包裹着谜团。

『D.C.』系列十年简史

brief history of D.C. series in 10 years



在『水夏』系列回顾的文章里，我曾说『水夏』系列的十年是马戏团没落的缩影，十多年来，马戏团靠『D.C.』大爆发，因『D.C.II』取得转机，如今又将希望寄托在『D.C.III』之上，『D.C.』的历史，几乎等同于马戏团公司发展史本身，创造了本系列的 NORTHERN 组则因此顶替所谓的“马戏团组”成为马戏团社内的主力。

除了作为马戏团的镇社之宝，『D.C.』在 GALGAME 业界的地位同样是不可忽视的，特别是系列首作不但游戏内容被标榜为萌系 GALGAME 的一个道标，其从游戏本身拓展开来的 FANDISC，动画，漫画，小说等连翻轰炸的模式也成为日后众多厂商模仿的对象。

引导萌系美少女游戏的风潮——『D.C. ~ダ・カーポ~』

trend guide of galgame

——STAFF——

制作人：tororo
监督：御影、恋純ほたる
人设・原画：七尾奈留、igul、いくたたかのん
剧本：御影（音夢・さくら）
呉（ことり・頼子）
よこよこ（萌・眞子・共通シーン）
まり（美春）
OP 制作：もえら＠ニトロ（Nitro+）、麻生さん（Nitro+）



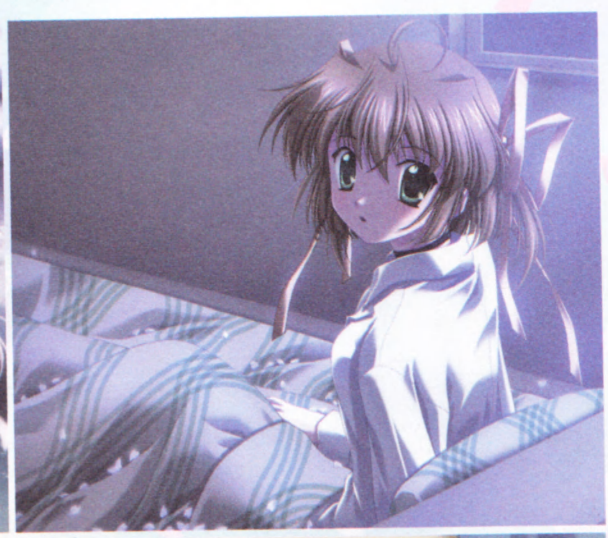


2001 年中，自从『水夏』取得一鸣惊人的成绩之后，马戏团开始有了固定的 FANS 群体，以团长 tororo 为首的领导级人物便有了要“干一场大的”的野心。不过，由于『水夏』本体题材和形式的特殊性，受众群体有限，tororo便认为必须创造一款所有玩家都能接受，都会喜欢的作品。于是他们花费数月时间对市场的需求，玩家的喜好以及流行要素进行彻底地研究。当时流行于业界的是以 KEY 社代表的泣系和以 LEAF 社为代表的郁系，由于大量雷同作品的不断出现，这两大派系已经渗透着一股陈腐之气。这时候认为需要创造一股新鲜的风潮才能脱颖而出的 tororo 决定了新作的最终路线：将萌要素放在首位的，带有幻想色彩的校园恋爱物。

大方向决定之后，担任了监督和剧本主笔的御影在反复推敲，意外顺利地完成了故事设定和大纲，于是在 2001 年年底，马戏团社第二章 FANDISC『アルキメデスのわすれもの』中便收录了新作的先行预告篇『聖夜のアルティメットバトル』。这预告篇讲述了游戏本篇几个月前的故事，作品中大部分人物登场，也让玩家对作品的气氛有了一定了解。其体现出的一种崭新的风格，使玩家对这一款划时代的作品的期待空前高涨，马戏团趁着这机会在游戏发售前就推出了一本 FANBOOK，也足见游戏当时的关注度之高。

2002 年 6 月 8 日，『D.C. ～ダ・カーポ～』正式发售了。作品的故事是这样的：一年四季都有樱花常开的不可思议的岛屿“初音岛”上，主人公朝仓纯一是初音岛上风见学园附属学校的三年级生。与义妹朝仓音梦居住在同一屋檐下的他，每天过着平凡而快乐的日子。而在这个即将从附属学校毕业，升入风见学园的时期，从小身居美国的表妹芳乃樱突然回到初音岛，为纯一的生活带来了意想不到的波澜。随着冬去春来，纯一和少女们渐渐走近，并不得不直面与岛上能实现人们愿望的“不枯的樱树”相关的难题和考验。

作为主人公，纯一被设定为一个怕麻烦却肯于实干，不喜欢表达主张却善于替人辩护的人物，这是因为御影认为一个万人向的作品，主人公必须有型，而为了增加代入感又不能让他太有个性所致。他在故事中具有两项不可思议的能力，其一是能够凭空变出日式点心，根据设定，这是从身为魔法使的奶奶那里继承来的能力（但在故事某结局里写到这项能力在樱



花枯萎之后就消失了，御影本人也在日后承认这是一个 BUG）。其二，是不受自己控制地进入他人的梦境，这是受到不枯的樱树魔法的影响，在故事中是发现并解决少女们所怀抱问题的手段。

可供玩家选择的女主角，除了病弱属性的妹妹音梦和天真无邪的金发 LOLI 小樱，有清纯的学园偶像，男孩子气的好友，迟钝而脱线的大姐姐，甚至还有猫娘，机器娘……作品可以说凝聚了当时流行元素于一身。在设定时御影为了能够与使用了音乐用语的游戏标题“Do. capo.”相呼应，为每一位角色都设置了一种和音乐相关的要素——音梦的铃铛（这个有点勉强 - -），小鸟的歌声，真子的笛子，萌的木琴，春香的八音盒（在最初设定是为小樱也配置一种乐曲——口琴，可由于类似的设定被 minori 早一时间发售的『WIND』中使用，所以御影便将这一设定删除了）……然后将剧本话题大致分为两大部分，一部分是音梦，小樱，小鸟以及水越姐妹，其故事蕴含着 Do.capo. 的原意——“重新开始”的意思，而剩下的春香和赖子则是单纯讲述“由魔法引起的小小奇迹”。

在数位写手的精心雕琢下，剧本实现了对人物萌度和深度两方面挖掘，使作品获得了几乎一致的喝彩。而在这其中，最有代表性的便是由御影负责的音梦和小樱，他在故事中运用多重叙述诡计，表象上描写了一个比较普通的三角关系和比较单纯的人物，但是音梦和小樱各自都有主人公所不知道的一面。音梦路线中，音梦会渐渐因为莫名的病而卧床不起，而这实则是她为了吸引哥哥注意而无意识中许的愿。小樱看出了这一点，她无法原谅音梦自己扮演悲剧女主角行为，即便眼看音梦可能因此而死去，也只是旁观着事态的发展。直到音梦察觉到自己的所为，小樱才让樱树枯萎，解除了魔法。

除了剧本上的出色，七尾奈留为首的原画阵容带来的可爱人物和精美画面，再加上由 N+ 成员制作的全动画 OP——整部作品体现出的豪华感在当时没有任何同类产品可以比拟，这些出类拔萃的地方使『D.C.』在日后被日方媒体誉为“美少女游戏的金字塔”。

在 GALGAME 历史上，这部作品还创造了 GALGAME 的两个创举。游戏发售后的第二年（2003 年），马戏团在 PS2 主机上推出了一款原作的加强版『D.C.P.S.』。去除 18X 内容，增强剧本，配音换为业界一线 CV，而最重要的是游戏一下子增加了 7 位可攻略角色（含隐藏人物），人数赫然翻了一倍！ GALGAME 跨平台移植能够做到增料到如此程度的，至今为止也只有『D.C.』系列一家。时至今日，当玩家们谈起『D.C.』，大多时候都不是指 2002 年的原版，而是『D.C.P.S.』进行了 18X 化的 PC 版『D.C.P.C.』（2004 年）。而另一个创举就没这么有趣了：2008 年，马戏团将去除了 18X 剧情，几乎保留了原样的初版『D.C.』移植上了 PS2，名曰『D.C. Origin』。而且，竟然还卖的不错……

最后，值得一提的是，官方设定集的访谈中御影就曾谈到关于小樱和纯一奶奶的情报。年龄接近 200 岁的魔法使，在世界各国周游了近 100 年，50 多年前与人结婚生子——这些设定后来都在『D.C.III』得到活用；另一点，关于“魔法使恋爱后会失去魔力”这一说法，『D.C.III』更用全新的解释将之融入到了作品的主题之中，实在难能可贵。



『D.C.』首作的 FANDISC 及相关作品

Fandisc and Related Works



季节 FANDISC 系列

在『D.C.』初版之后的数年时间里，马戏团先后在 PC 上推出两款 FANDISC：『D.C. White Season』 和『D.C. Summer Vacation』。顾名思义，这是两款以季节为主题的作品。『D.C.W.S』上市时间为 2002 年 12 月，是紧随『D.C.』之后制作的第一张 FANDISC，登场人物也都是初版的女主角。而『D.C.S.V.』则是在 2004 年 9 月——『D.C.P.C.』发售后上市，所以新版的女主角们也都加入了进去。再到 2005 年底，马戏团又对这两款 FANDISC 的内容进行整理，从原本众多故事中选择了 12 个故事分配到四个季节，推出了一款名为『D.C. Four Seasons』的 PS2 游戏，08 年又制作了『D.C.F.S.』的 PC18X 版『D.C. After Seasons』……连 FANDISC 都能反复翻炒的行为在 GALGAME 圈也只有『D.C.』这么干过了。顺便一说，『D.C.W.S』和『D.C.S.V.』中原有的迷你游戏并未收入『D.C.F.S.』及『D.C.A.S.』。

从内容上来说，其中收录的小故事都可以算是『D.C.』本篇的后日谈，是原作故事上的延长线，但剧本写手也几乎都换了人，可看性并不是很高。不过部分故事中我们可以看到角色完全不同的一面，对 FANS 来说还是有足够的吸引力。譬如在『D.C.W.S』中出现了一个“大人版”的小樱，从表情到谈吐都十分成熟；由于原作中机器美春已经停止了行动，在『D.C.W.S.』里美春线讲述的是真正美春的故事，她在机器美春的帮助下向主人公纯一告白的场景感动了不少美春 FANS；在原作中一直以男装出现的工藤叶，在『D.C.S.V.』中她的个人路线里则完全以少女的姿态登场，还首次披露了泳装。



帽子党的胜利

『D.C.』本篇中音梦和小樱两人的人气不相上下，被称为“双壁”，而作中唯一一位能够与两人抗衡的则是由吴一郎担当的学园偶像白河小鸟。设定中，小鸟是『水夏』中的人气角色白河さやか的表妹，是马戏团白河家族的第二位角色。她对任何人都温柔相待，成绩优异，歌声优美，名符其实的“小鸟依人”。她连续多年时间都名列 Megami MAGAZINE，电击 G's magazine 等杂志人气投票的前五，就算在十年后的今天也时不时会杀入前排，这种经久不衰的人气甚至远超出了创造者们的预想。后来在『D.C.II』登场的白河ななか与她的设定有不少相似之处，但人气却远不及她。



由于小鸟的兴趣和表姐さやか相同，是收集帽子，而常常带在她头上的圣歌队的帽子也是她的标志之一，所以小鸟的 FANS 不知不觉有了一个称呼——“帽子党”。长年以来，帽子党们一直有渴望小鸟能走上主人公纯一的正室之作，无奈在两次动画化中，小鸟都没有摆脱“王牌配角”的命运。可就在 08 年和 09 年发售的两套动画 DVDBOX 中分别附送了一部名为『D.C. if』的 OVA 的上下卷。其讲述的是某个音梦“因故已经去世”的世界里，纯一和小鸟一同走出过去阴影，携手前行的故事。紧随其后，马戏团又发售了一款名叫『D.C. Innocent Finale』的 PS2 游戏。这与先前的 OVA 主旨相同，都是『D.C.』另一个“可能性”。

由小鸟担任正女主角的世界。原作的毕业晚会上，小鸟在先开始的选美大会上做出了告白，然后举行了演唱会。而在这个世界里，选美大会在演唱会之后，音梦在演唱会解决了衫并引起的骚动，选美大会上与纯一一起站在观众席上。就在小鸟将要把告白的话语说出口的时候，音梦突然倒下了，她的告白就这么以失败收场。其后音梦拒绝进医院，要求留在家里让纯一照顾……这其实是音梦“为了吸引哥哥而无意识着许愿伤害自己”的里设定活用起来，重新撰写了一段全新的故事。原作始终没有解释的部分问题——小鸟真正双亲的去向，为什么会被姐姐白河历领养，她为什么需要读取人心的力量——在这里都可以一一找到解答。值得一提的是本作中音梦有很大几率会因为魔法或是交通事故离开人世，这样的安排必然引起了部分音梦 FAN 的不满，但常年受到音梦压制的大量帽子党则表示“大快人心”。

然后再到 2010 年，作为小鸟主役作品的完结篇——PC 游戏『ことり Love Ex P』登场了。其中内容大致分为三个部分。一部分是包括『D.C.』本篇在内所有作品中小鸟路线的再收录，第二部分是『D.C.I.F』的 18X 移植版。最后一部分为一段原创内容，讲述了『D.C.』本篇（并非『D.C.I.F.』）之后，小鸟和纯一的新婚生活。该部分被当做游戏的主要内容宣传，从封面到宣传图都相当不和谐，而这部分除了大量性福生活的描写外，还真有一些不和谐的内容，譬如婚后纯一居然与巧克力香蕉贩卖店的老板娘结为炮友神马的 -_lll







关于两次 TV 动画化

与其他很多 Galgame 的情况相同，中国阿宅首先接触到的『D.C.』不是游戏，而是改变派生的 TV 动画，所以动画作品在我们心中也有相当重要的地位。『D.C.』一共有两部 TV 动画，第一部从 2003 年 7 月开播，共 26 话。其中有 13 话了收录由不同 STAFF 制作的 Side Episode，讲述的是一个外表看起来很像『水夏』中的黑猫人偶アルキメデス的“不思議さん”在初音岛上发生的短篇故事。而故事的主线只有『D.C.』初版的角色登场，剧情也是以原作故事为蓝本稍加整理和改动，由于动画制作在 GALGAME 改变中算是上乘，故事也善始善终，在 FANS 中留下不错的印象。

接下来，在 2005 年漫画版『D.C.S.G.』启动的同时，动画第二季『D.C.S.S.』也开始在各大电视台播出。这被名为“Second Season”的动画与沿袭原作内容的第一季不同，情节几乎都是原创。其讲述的是原作中音梦结局的两年之后的故事，『D.C.P.C.』的新角色也全都有戏份。这部动画对 FANS 来说的最大意义在于将从『D.C.S.G.』开始登场的新角色艾希娅（アイシア）推上了舞台。艾希娅为了追求“幸福的魔法”来到初音岛，由于过于相信魔法力量，她通过真挚的愿望让不枯的樱树复活，却因此使更多人陷入了不幸。最终，懂得理解他人内心的她向樱树许愿了一个没有自己存在的世界，于是樱树枯萎，一切恢复原装，而艾希娅本人则从众人面前消失了。

拯救了马戏团的传说——D.C.II

rescue the circus

——STAFF——

制作人：tororo
制作监督：雨野智晴
主人设：たにはらなつき
原画：たにはらなつき、ちのちもち、みつまむ、かゆらゆか、えこ、鳴海
剧本：たけうちこうた、雨野智晴、望月 JET、舞浜ののか、森の眼
BGM：猫野こめっと



D.C.II
～ダ・カーポII～

2005 年『D.C.S.S.』正在播出之中，马戏团便宣布了『D.C.』系列将走进新时代的消息。这一时期的马戏团正面临着营运上的难题，被寄予厚望的『最終試験くじら』没有达到计划中的目标，而次年 2 月一败涂地的『AR』更给一直沉浸在『D.C.』的成就中的高层敲响了警钟。而在同一时期，叶子社肩负着“名作续作”之宿命的『To Heart 2』如期地重现了初代的辉煌，这也刺激团长 tororo 必须再次全力以赴的决心。不过由于当初创造『D.C.』的核心成员们已经各奔东西，于是他首先做的便是集合有能力的 STAFF：从『D.S.W.S』开始顶替七尾奈留担当多款 FANDISC 主画师的たにはらなつき无疑是『D.C.II』的主力画师不二之选。而脚本方面，则是由通过『终之馆』系列和『最終試験くじら』证明了自己的剧本构成力的たけうちこうた来弥补御影的位置，在之前负责了多款作品的制作进行和剧本辅助而深得 tororo 信任的雨野智晴则同时担任制作监督和剧本两个职位。这样，就由他们三人组成了『D.C.II』的核心团队。值得注意的是，たにはらなつき和雨野智晴在当时还是马戏团的正社员，但两人在 08 年前后几乎同一时间离开了马戏团，并邀请たけうちこうた一起加入了游戏制作者团体 EDEN'S NOTES。不过对于 FANS 来说值得庆幸的是，加入 EDEN'S NOTES 后，他们依然继续参与了马戏团旗下的『D.C.』系列等作品的制作——这都是后话了。

在たにはらなつき地带领下，多位画师共同描绘的人物们，虽然与具有极高人气的七尾风格大相径庭，但依然得到了大部分老玩家的认同。而剧本方面，虽然新一代剧本阵撰写的剧本对人物的挖掘上不及御影，他们创作出的故事比起前作更注重不可思议的气氛，使玩家有一种雾里看花，非虚非实的奇妙感受，这变相弥补了笔力的差距。尽管作品在各个方面找不到能够完胜其他对手的要素，但各成分综合起来，经过精心雕琢的本作则能体现出极高的品质。另一方面，没有接触过前作的玩家也能充分投入到游戏之中，游戏不但故事与前作有联系，而且多处存在于前作游戏和动画相关的捏他，有一定程度的前作的情报才能体会到十二分的乐趣。

2006 年 5 月，如期『D.C.II』发售。起初由于内容和风格与前作存在微妙的区别，游戏评价很不稳定，但随着愿意体验作品的玩家越来越多，作品人气也逐渐提升了起来。这款与前作似是而非，有如 Do.capo 一般的作品，讲述地是这样一个故事：

时间是前作音梦路线 53 年后的 2055 年，从有记忆开始就被年龄不详的女性芳乃樱收养的少年樱内义之，与隔壁朝仓家年纪相仿的姐妹音姬与由梦有如亲人一般一起长大。如今即将从风见学园附属毕业的他，在好友桥田涉的“热情”提议下，决心在高中生活开始之前寻找到自己的“恋爱”。他在成功找到了自己心爱之人的同时，也了解到她们内心怀抱的问题，

同时还察觉到自己身世的真相……

坦白地说，『D.C.II』的内容和剧本模式，给人的感觉有极大的成分是将『D.C.』的故事"再来一次"，而最大的不同就体现在主人公义之的身份上。数年之前，小樱从美国归来，种下自己改良过的"不枯的樱树"，向樱树许愿希望能有一个自己的亲人。义之便是在魔法的作用下诞生的，"世界的另一种可能性"中小樱与纯一的孩子。作为魔法的产物，如果樱树的魔法解除他的存在就会从世界上消失，变得无人能够察觉到他的存在。故事中由于樱树已经不受控制，为了维护初音岛上大量居民的安全必须让樱树枯萎……这就是『D.C.II』剧本中的最主要矛盾。而与这矛盾关系最深的朝仓姐妹自然也就被安排作为故事的主役。对她们的刻画和挖掘也最深，特别是姐姐音姬在游戏发售之后获得了与前作白河小鸟比肩的高人气，被 tororo 称为是"拯救了马戏团的角色"。不过由于以前的文章中我们已经讨论过音姬，本次便说说与她相对的存在——妹妹由梦。

继承了前作女主角音梦的外表和爱吃醋的性格的她，是第一个走近并喜欢上主人公义之的女孩。没有立场上的距离，没有多余的芥蒂，由梦的感情从小开始就是纯粹的。姐姐音姬说的没错，由梦一直都是很率直的，她始终都直面着自己的感情。她爱吃醋，总是嫉妒，不肯表达自己的心意。因为——她是胆小的，不但害怕对方明白自己的内心，能预知未来的能力让她过早地看到了哥哥义之将离自己而去的未来，这更加膨胀了她的胆怯。她一直小心翼翼地喜欢着义之，小心翼翼地将自己的感情融入生活的点滴，并小心翼翼地维护着微妙的境界线。幸福对她来说就好像是奢望一样，就算踏出了那一步，她也不敢对明天抱有太大希望。

al fine，一个以梦为中心的故事最终由梦的预告迎来了梦里本不会出现的结局。虽说多少留下了一些无法解释的矛盾，并让主题显得更加暧昧难懂，但同时正如小樱所说——现世为梦，梦境如真。如此一笔相对与其他，更显得有樱花幻影般的韵味。

『D.C.II』发售后的第二年，马戏团用数年前完全相同的形式炮制了一套完全版——『D.C.II P.S』和『D.C.II P.C』。本次连同隐藏角色在内，可攻略的人物多达十四人，共收录CG200余枚，剧本文本量达到8M(原版3.5M)，据监督雨野智晴称，这款游戏的容量之丰富达到了马戏团历史上的最高峰。而与『D.C.P.C.』时制作的初衷"利用新女主角的角色性扩展作品"不同，本次的扩充是"借助新角色的故事性扩展作品"。新角色以及升格为女主角的少女们的故事在不同程度上扩展了作品讨论的话题，也深化了故事的主题，最有代表性的角色莫过于曾经在『D.C.S.S.』中登场的艾希娅（细细推敲会发现她在本作和『D.C.S.S.』和『D.C.S.G.』中设定有些不同，不过完全可以看作同一存在）。她的故事不但在某种意义上总结系列中的某些伏线，对系列的 fans 也有与众不同的意义。当看到艾希娅和小樱的重逢，当她回忆起往事，看到了孤单的在人群中度过了50年，并不断地播种着笑容，如今已经不再幼稚的她最终也找到自己的幸福，大概很多人都能产生一种难以言喻的沧桑感或找回些许曾经的感觉吧。艾希娅本身自此开始成为『D.C.』系列标志人物之一，与小樱同样为『D.C.III』的展开埋下了伏笔。

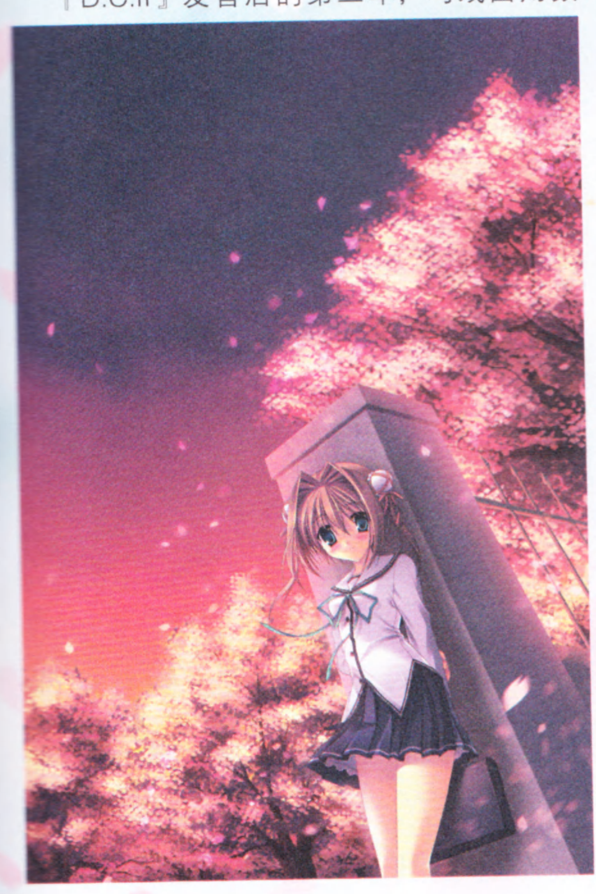














『D.C.II』的 FANDISC 及相关作品

Fandisc and Related Works

马戏团发展到『D.C.II』时代，骗钱的手段也越来越纯熟，『D.C.II』的 FANDISC 类作品的形式也越来越花哨。其中也有一些免费的用来做宣传的内容，比如让『最終試験くじら』中的人物咲倉ゆん穿越到初音岛的小短篇『D.C.II ~featuring YUN2!~』、让『D.C.II』的人物穿越到『Eternal Fantasy』世界中去做游戏介绍的『D.C.toEF』。商业作品方面，马戏团的圣诞节 FANDISC『C.D.C.D.』和『C.D.C.D.2』中也收录了『D.C.』系列的番外篇来圈钱。而 tororo 为了满足自己“想做一个原始时代题材的作品”的愿望，借着『D.C.II』的人物制作了一款只对会员贩卖的卡片游戏『A.C.D.C』，讲的是由梦等人在一款以原始社会为背景的网络游戏中战斗的故事（什么跟什么啊！）……

而除去这些杂七杂八的内容，『D.C.II』真正有价值的 FANDISC，有三部，由于制作者是游戏本篇的原班人马，故事也相对前作的 FANDISC 更有价值。



『D.C.II S.C.』与『D.C.II F.L』

『D.C.II Spring Celebration』是『D.C.II』第一部后日谈类 FANDISC，发售于 2007 年 4 月 27 日，也就是初版游戏的的约一年之后，自然登场角色也就仅限于初版。作品内容分为三个部分，通常的 AFTER STORY、演剧部公演、“アルティメットバトル！”。AFTER STORY 即讲述本篇一两年之后的故事，每位女主角一篇，其中美夏篇时间跨度最大，可以看到不少角色将来的发展。而演剧部公演这部分比较有意思，其收录了 6 个由原作角色扮演的短剧，设定上这些都是风见学园演剧部会长雪村杏为了毕业公演而监督拍摄的自主电影，内容五花八门，以恶搞居多，而部分角色的 AFTER STORY 还与毕业公演有一定联动。最后的アルティメットバトル！则是系列恒利的番外篇，在这里先收录了在游戏发售之前公开的『春風のアルティメットバトル！』，再新增了一篇『薫風のアルティメットバトル！』，两者都是讲述游戏本篇开始之前的故事。另外，本作中透露了小樱出现在伦敦的情报，再连续『D.C.III』可以推断是她从 1951 年成功回到了现在。

『D.C.II P.C.』发售之后，2009 年，对应这完全版 FANDISC『D.C.II Fall in Love』边如期而至。作品结构和『D.C.II S.C.』完全一致，不过作为『D.C.II』系列作品的完结篇，作品四处可见与其他作品的联系。内容上 AFTER STORY 本次轮到新增的数位角色，而演剧部公演则改为新女主角的秋季文化祭的演出。最后的アルティメットバトル新增了 3 个篇章，可看性不小，其中『恋のアルティメットバトル』比较特殊，设定上是从游戏本篇的“DC 篇”（最终剧本）开始发展的 AFTER STORY，这时候主人公义之还没有和任何人开始交往，风见学院内的 10 位女主角展开了一场激烈的恋爱争夺战……—_||||



补完故事与世界观的重要存在『D.C.Ⅱ.T.Y』

发售于2009年6月26日的『D.C.II.To You』并非一般后日谈性质的FANDISC，作品中收录了"紫陽花"、"雪月花"、"まひるに降る雨"、"機械の心"四个短篇故事。其中前三篇是讲述本片之前的片段，最后的"機械の心"是以another story形式出现的小故事。四篇中有三篇都是讲述离别的故事，所以整个作品的基调比较低沉和伤感。

作品的第一篇，讲述朝仓姐妹的母亲——朝仓由姬的"紫阳花篇"意义最为重大。它弥补了义之从被小樱收养，到渐渐融入朝仓家的经历，本已病重的由姬对义之无私的爱感染了无数玩家。在这一短篇中，我们可以看到本篇仅存在于回忆部分的"热情而老实"的由梦和"冷漠而闹脾气"的音姬，也可以看出小樱将义之带到朝仓家，并非只是为了自己的个人的愿望，同时也是为了能多一个亲人来陪伴即将逝去母亲的姐妹俩……

"雪月花篇"是义之与小恋开始交往之后，回顾他们与杏，茜，涉，以及衫并相遇的故事，颇有青春校园剧的风范。"まひるに降る雨"是讲述『D.C.II P.S.』追加的幽灵女主角小鳥遊まひる生前与好友朝比奈ミキ的邂逅到离别的故事，该篇颇有青春励志片的感觉。最后的"機械の心"则描写了义之遇到一个被遗弃的市贩女仆机器人μ，并与她一同在芳乃家生活的经历，属于很有『D.C.』风格的不可思议的小故事。













『D.C.II』TV动画

与前作一样，『D.C.II』也曾制作了两季各13话TV动画，不过更准确的说应该是将一部TV动画拆成了两季来播。

故事方面只包含了『D.C.II』初版的内容，人物设定和主要情节没有太大改动，但编剧方面融入了较大的原创成分。第一季时间设定在『D.C.』系列中少有的秋季，故事一开始主人公义之就接受了小恋的告白与她结为情侣，但故事矛盾的核心却放在机器人美夏身上。结尾处，美夏隆重地退场，而小恋也与义之分手。接下来的第二季，女主角转移到音姬和由梦身上，剧情则与原作故事基本一致，将不枯的樱花与义之身份当做主题。整部动画中，除开上面提到的角色，ななか，杏和茜的戏份都格外的少。

平心而论，『D.C.II』的动画版各方面都不差，但反响却并不怎么好。动画制作依然是由之前完成了『D.C.』两部动画的feel.公司完成，可为了在成本有限的情况下不让画面崩坏，制作者对动画人设相对原作的精美人物进行了大幅劣化，拿同社不少其他作品比较就能发现其人脸简直是一个模子引出来了的（比如『少女恋上姐姐』）……这使得不少FANS不愿意买账。

系列其他派生作品

Series and Derived Works

『D.C.』系列除了前面提到的这些正传和 FANDISC，还有数款无法简单分类的衍生作品，在这里简单介绍几个。



D.C. Girl's Symphony

GALGAME 界，能够从男性向做到女性向的作品屈指可数，『D.C.』系列便因为这『D.C.G.S.』而名列其中。这款作品诞生于『D.C.』急速膨胀的 2008 年，当时马戏团就跟吃定了『D.C.』系列似的开始死命捞钱，『D.C.A.S.』和『D.C. Origin』这样纯粹的挖坟 + 骗钱作也是出现在这一时期。或许是看到『心跳』系列的 Girl Side 太过吃香，又或许是因为『MO』系列的 GIRL' S STYLE 给了马戏团启发，总之，这款至今为止『D.C.』系列第一款也是唯一一款乙女游戏从各方面来说都挺正式。不但设立了单独的旗下品牌 Sanctuary 来制作它，找来的 STAFF 也都并非是无名之辈：剧本写手童本樱曾经撰过『夏色砂时计』、『SAKURA~ 雪月华 ~』等名作的剧本，在女性向作品领域也有一定建树。而画师如月水则是早些年为 Princess Soft 旗下的『W ～ウィッシュ～』等作品担任过原画，其社团『少年 × 少女』在同人圈也颇有人气。

游戏舞台依然是初音岛，故事发生在『D.C.』初代的 53 年后——也就是『D.C.II』的一年前。主人公史樱是一名就读于风见学园附属学校二年级的少女，受到不枯的樱树的魔法的影响，她有一种特殊的能力：一旦别人接触到自己，就会听到自己内心的想法（与『D.C.II』的ななか正好相反的能力）。原本过着平静日子的她，在结识了四之宫家四兄弟后，生活渐渐发生了改变。

作品的风格虽然和系列作品差别明显，但在部分女性玩家中还是有着不错的口碑，可遗憾的是，愿意玩这款作品的女性玩家并不多……

UNI.

“品行端庄，成绩优秀的少女星空绮丽丽由于曾经是暴走族的父亲给自己取了这么一个奇怪的名字而很是烦恼。她因此很讨厌暴走族和不良学生，一直想离家独自生活，并非常看重风纪问题。她看到初音岛学生风纪联盟的招人广告后，立刻加入到其中去，并住进了联盟的‘前线基地’——女子宿舍“樱刻馆”。在那里，她将结识许多有些奇怪的同伴，展开一场热热闹闹，又有一些古怪而苦涩的青春故事。”

这是一部由『D.C.』系列衍生出来的作品，虽然官方介绍没有明言是否属于同一系列，也没有让惯例的 NORTHERN 组出面，但是游戏的舞台——初音岛，场景——风见学园，以及部分登场人物的姓氏都暗示着其与『D.C.』存在联系。只不过，起初 FANS 猜测的“『D.C.III』前传”的说法，最终不攻自破。该作最令人意外的是，它竟然是一款 PC 平台的全年龄游戏，马戏团也一口咬定今后不会有 18X 计划，邀请来的不但大多是著名一线声优，大部分还是活跃在十几年前的老一辈，这又使游戏带有一股怀旧感。

说到游戏的内容，将主人公设为一个女孩儿倒是足以与其他作品划清界限，故事的主题不再是恋爱，作品着重描述了少女间青春和友情。剧本是由 20 来话的单元剧组成单线故事，游戏中几乎不存在心理或客观描写，而是全由对话来衔接内容——这种形式非常接近上个世纪八九十年代曾经十分流行的情景喜剧，题材则无疑是类似『相聚一刻』的旧公寓系。该作的想法很好，可由于没有足够的品质各种想法并没有得到有效的利用。很多玩家都表示这样浪费表情还不如老老实实做个以男性为主角的工口游戏……





『D.C.』与『D.C.II』合同 FANDISC

除了之前提到的公司主题的 FANDISC 中同时包含有『D.C.』两代的内容之外，马戏团还推出过两款『D.C.』系列共通的 FANDISC。其一是 08 年 DC 大潮的出现的『D.C.P.K.』。这款游戏是少数挂着“D.C.”之名却不是由 NORTHERN 组制作的作品。所谓“poker”——扑克。这也就是一个从『D.C.』两作各选了一批人物一起打牌然后啪啪啪的游戏，内容单薄，制作也简陋。

而在 2010 年圣诞节期间发售的『D.C. Dream X'mas』倒是因为各种噱头而引起了不少人注意。游戏附带的特典竟然多达 11 种，台历，广播剧，找来大量名画师绘制的壁纸集，电子设定集等等，内容相当丰富。其次，随游戏捆绑的还有大量新作『D.C.III』的情报，这也是许多 FANS 购买的主要原因。而游戏本身，主要是让两作人物相互穿越后发生的小故事，可以看到两作中有各种联系的人物同台演出也算不错，而且本作中也公开了ななか并非小鸟的直系亲戚等玩家们比较关心的信息。



T.P. さくら ~タイムパラディンさくら~

“芳乃樱是一位元气活泼的小学三年级女生，每天和好友朝仓纯一与白河小鸟一起到风见学园低等部上学，不过在她的身上却有着不为人知的秘密：她的本职竟然是在“历史事象保卫局”里利用自己的的魔力和时空树的力量尽力阻止历史的异常改变的时间守护者……”

或许是希望模仿从『とらいあんぐるハート』到『魔法少女奈叶』的成功，马戏团才将小樱这一系列标志性角色提出来，制作了这么一款“魔法少女小樱”（没有误），“历史事相保卫局”这样的词汇也很难不让人联想到魔炮……舞台和人物都与『D.C.』存在共通点，但实际上本作的内容已经与之没有任何关系了。

作品分为前后两篇分开发售，而每篇都由一部 25 分钟长度的 OVA 动画和 AVG+STG 形式的游戏两部分组成，总的来说，动画并非特别出众，而游戏内容又过于单薄。即便马戏团对本作进行了大肆地宣传，团长 tororo 也亲自在官网上写下一段话引导玩家进入游戏，可作品本身并没有让人感受到应有的诚意，只能留下重重骂名。





但愿永远的 Do.capo

Forever Do.capo

马戏团在对『D.C.III』进行宣传的时候，打出了这样一句标语，称这是让 10 万人游戏，100 万人接触，延续 1000 年的作品。按照销售成绩来看，『D.C.III』达成 10W 销量应该不难，播出动画之后，有 100W 人接触到也不是问题，可这 1000 年就只能当做笑话看了。

当然，不说 1000 年，至少『D.C.』已经走过了 10 个樱花飞舞的季节，虽然过程多少有些不光彩，也曾经历一些坎坷，但这对许多 GALGAME 来说依然是望尘莫及的战果。这 10 年里，在马戏团公司和游戏本身发生变迁的同时，玩家们也在成长和变化。或许马戏团如今已没有过硬的品质保障，它推出的游戏已经让人看不入眼；或许我们的眼光不再像十年前那样单纯，已经见识过各类牛逼大作，但笔者我作为一个饮水思源的人，还是愿意去希望『D.C.』系列能够延续下去，继续传播那不朽的樱花色的浪漫。▲



不追求完美的极乐主义

记叱咤业界的宅人写手丸户史明（上）

■文/如月千华 ■责编/Jedi、如月千华 ■美编/小野喵子

在数年之前，我就曾经跟 JEDI 提过想写一篇关于丸户史明的文章，但喜好重口味的触手当时认为靠“女仆咖啡厅”系列、『青空下的约束』等轻口味日常系作品而闻名于大众玩家中的丸户并没有足够的话题性，所以没有同意。而作为一名粪土丸户厨，数年来我一直没有放弃这个想法，直到我们走过 2011 年底到 2012 年初的这个冬天、这个属于『白色相簿 2』的季节，全面地介绍并评价丸户及他作品的企划终于才堂堂正正地浮出水面。

本文里，我从丸户的经历和个人风格、作品介绍等方面入手，尽自己最大的努力为各位献上关于丸户史明至今为止最全面最准确的介绍和评论，希望各位看官不论是厨是青是粉还是黑，都能找到对自己有用的东西。

阿宅的侧身像

OTAKU'S SILHOUETTE

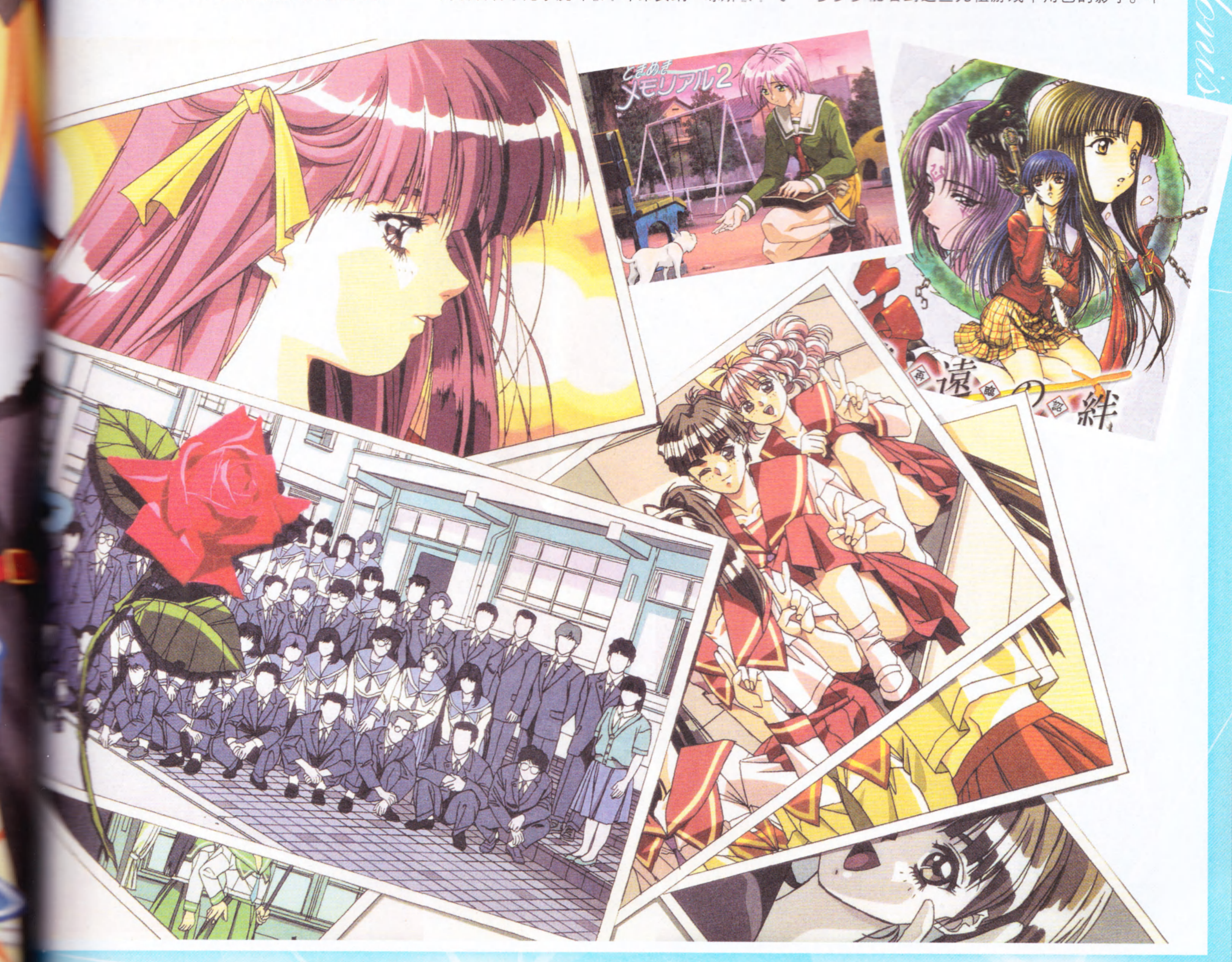
上个世纪70年代的日本，正处于刚刚走出战后阴影，正处于在美利坚帝国的影响下急速发展的时期，大量舶来文化逐渐渗透在原本保守而封闭的日本本土文化。同时，日本本土ACG界也在手冢治虫、藤子不二雄以及石森章太郎等奠基人地打拼下走出了黎明期，渐渐展现出强大的生命力。这个文化断层下的年代，各类形式与风格完全不同的娱乐方式和作品为当时的日本创造了兼容并包的特色。出生在这一时期的丸户史明与许多业内大腕儿一样，经历了新旧文化的同时洗礼，其灵魂不断在各色作品中得到触动。不过，即便当时众多作品对他影响深远，但与许多出生于同一年代的现在大名鼎鼎的脚本家不同的是，他并没有因为接触到自己喜欢的作品而产生创作的野望，也没有萌发出有朝一日自己要成为创作者的志向。

70年代，他看横沟正史，看京极夏彦，看菊地秀行，但并没有跟奈须蘑菇一样闲暇之时便喜欢钻研自己独特的世界观，成为幻想设定系的王者；他从小就接受『英雄本色』等香式警匪片的熏陶，却没有像虚渊玄那样成为暴力美学的传道者；他沉迷于『奥特曼』、『假面骑士』等骨灰级特摄片，却没有像鋼屋ジン那般将特摄风作为自己作品的代表风格。

走进80年代，随着『龙珠』、『多啦A梦』等元祖动画的流行，丸户就已经成为一名纯种的ACG阿宅。但当许多人都找到自己喜爱的领域并逐渐深入其中的时候，他仍然不断游走在不同领域的作品之间，没有留下特别的偏好：拥有文青气质的高桥龙也、麻枝准正沉迷于GAMEBOOK的自我创作时，他正乐此不彼的观看着『龙争虎斗』、『印第安纳·琼斯』、『飞越比佛利』等热门洋剧；当日本第一批阿宅高歌着『超时空要塞』、『小魔女小惠』的动画歌曲时候，他对浜田省吾、若原一郎等当时流行的歌手依然情有独钟；当邻家同龄人每周都守着看『高达』，看『超时空要塞』的时候，他依旧不忘定时收看电视台的娱乐搞笑节目……

总之，就这样，他始终以观众和FAN的身份，以娱乐的态度走过了自己的童年和大半个学生时代，但他曾经接触的领域纷纷成为后来自己创作中的材料和捏他，都能引起走过了同一时代的各类人群非凡的共鸣。而这样一个涉猎极广却没有自己专精，谈到ACG之外的兴趣也只会提到"音乐剧"和"美剧"的家伙，真正接触到GALGAME已经是90年代之后的事情了。

『同级生』系列、『野々村病院の人々』、『河原崎家の一族』……丸户通过蛭田昌人的作品打开了18禁美少女游戏的大门，直到多年之后走上工口剧本写手之路，他也多次提及这个影响了自己发展的名字。其后在由『心跳回忆』引发的GALGAME泡沫时期，丸户也借机接触到『心跳回忆』和『青涩宝贝』等家用机向的全年龄作品，至今我们回顾丸户的作品，也多多少少能看到这些元祖游戏中角色的影子。不

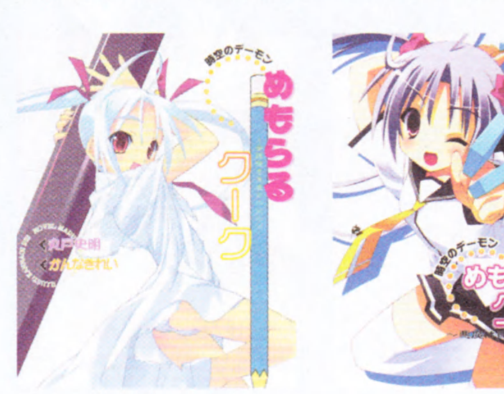


过要说真正对丸户影响最大的作品，还是那款诞生于 1998 年、被称为和风传奇金字塔的『久远之绊』。这部作品带给丸户的不仅仅是古朴浪漫的文字和精妙的剧情结构，更重要的是，它带来了结识其剧本作者之一小林且典的机会。

通过『久远之绊』成为加藤直树和小林且典粉丝的丸户，成了游戏公司 FOG 官方论坛上的常客。一次论坛的线下聚会中，担任干部的丸户在要签名时与小林相识。当时的丸户从未对外发表过任何剧本或是小说，仅仅自娱自乐式地写过大量游戏感想和评论——换句话说，原本他只不过是一个在网上发表评论的普通工口游戏玩家。不过由于他能说善道而且涉猎广泛，论坛上创作同人志的友人邀请他写同人小说，后来，丸户又将自己参与的本子送给了小林。

当时的小林自己组建了游戏剧本写手互助团体"企画屋"，并以外注写手的身份参与一些 PC 游戏剧本编写，正愁着手下没有足够的苦力（误），而在这个节骨眼上丸户的出现实则让他灵光一闪。看完丸户小说的第二天，他便给丸户去了电话："想不想试试写剧本？"尽管丸户本人起初并没有要走进工口界当写手的准备，但受到自己偶像地鼓励和提议，他何尝不心动呢？小林为了测试丸户的能力，将自己担任剧本创作的『Farland Symphony』（中文名：新神奇传说）的故事大纲交给他，要求他按照同样的大纲完成一个故事，没想到这个比自己年轻十岁左右的小辈在数天之后就交出了一本让人满意的答卷，令他不由得称赞："你真能写啊！"

就这样，丸户史明从一个普普通通的阿宅转职成为了一名剧本写手。在数年之内他通过





为工口游戏大厂戏画撰写『女仆咖啡厅』系列和『青空下的约束』的几部剧本打响了自己的名号，同时又在另一巨头 WILLPLUS 的旗下品牌 HERMIT 的『ままらぶ』『世界でいちばんNGな恋』几部作品中巩固着自己在 FANS 心中的地位。其优异的表现使他成为日益壮大的企画屋的代表人物，并跻身于 GALGAME 剧本中坚写手之列，并且与诸多名家都保持着不错的关系。企画屋团队里，他很快与前辈小林成为忘年之交；而新锐写手中间，他与みなとそふと的タカヒロ、AKABEiSOFT2 的るーすぼーい两位 80 后写手也交情不浅，作品中相互吸收和学习对方的优点。另一方面，从 2006 年开始，丸户与 Lillian 招牌画师之一的かんなぎれい结为搭档，一起创作了轻小说『めもらるクーク』系列，同样深受支持者的喜爱。值得一提的是，初次参加的 C70 上两人的社团 N-010 便被当作大手象征的"壁サークル"来安排场地，而且作品在开场一个半小时后便已经完售，展现出了惊人的人气。

到今年——2012 年为止，自丸户的出道作至今已经过了十年时光，这十年里，他尝试过各类不同作品的创作，经过长期地积累和磨练，在近几年也渐渐开始创作自己真正想创作的"东西"——全面胜利的最新作『白色相簿 2』便是其中一部，至今仍然犹抱琵琶半遮面的『太阳之子』则是另一部。前者已经向玩家们证明了丸户身上还具有更多的可能性，而后者在现在已经成为丸户的另一个挑战和FANS关注的焦点。

而就在截稿前日，深崎暮人的推特上放出了一条令人意外的消息：由他担任插画的新作轻小说将于今年 7 月上市，其作者竟然是丸户史明……

对于丸户，我们仅仅看经历和作品列表就可以肯定他是一个敢于创造和自我突破的写手。但是若没有独树一帜的风格和鲜明的特色也是没办法抓住人心的。那么在众多不同风格中 FANS 们追求的丸户风格又是什么样的呢？

丸户的方法论

MARUTO'S METHODOLOGY

若要简单总结丸户的风格，那么可以先引用WIKI上的一句话：

“作品类别以恋爱喜剧为主，剧本以存在明显的起承转结为特征。由于常用非常王道的展开，若不注意埋下的伏线，故事可能会变成彻底的都合主义”。

这句话高度概括了丸户的特点，恋爱喜剧、王道、伏线、都合主义……这些都是构成丸户方法论的关键词。

丸户式情景喜剧

MARUTO'S SITCOM

首先，丸户最擅长的是描写恋爱喜剧，而丸户本人也是一个以日常见长的写手，用丸户自己的话说，他所写的故事不管类型是否为生活剧，全都是HOME DRAMA。

HOME DRAMA是一个日式英语，英语中situation comedy与之同意，而这个词翻译过来即是：情景喜剧（什么？不知道什么是情景喜剧？别说没看过『我爱我家』）。幼少时期电视台播放的大量美式情景喜剧无疑给他留下了深刻的印象，他当上写手后便反复地将相同的形式融入自己的作品。而他选这一形式的原因也很简单：

“我原本就很喜欢这类故事，写起来也不需要太多专业的知识，观赏者也不需要专门的知识就能简单接受，是一种非常普通易传达的故事。”



没错，情景喜剧是一种很平凡普通，谁都能写的故事，但这并不意味着随随便便就能写好。它要求利用重复的场景和人物在较为短小的篇幅内通过以日常对话为主要方式来描写故事和塑造角色。而这些，都是丸户最拿手的部分。和业内诸多名写手比起来，丸户的文字不像蘑菇那样犀利，不像老虚那样硬派，也不像朱门优那样文艺——但平淡却恰到好处才是他最大的武器。他笔下的日常，有时诙谐有趣，有时简单深刻，有时又让人浮想联翩，他可以用平凡的一句话囊括角色无法表达的千言万语，也可以在一句话里藏下故事的重大伏笔，更可以用一段简单的对话便完美地勾勒出人物的形象，甚至一个转折，一个顿号，一个省略号都能达到极佳的效果。在平淡而拥有独特韵味的文字渲染下，他笔下的日常喜剧带有一种独特的气质。（顺便一说，有时候丸户还为了达到某种表达效果，在日常对话和角色心理活动里使用相当怪异和复杂的语法，这方面也一定程度对阅读造成的影响。）

另一方面，既然被称为“HOME DRAMA”，那么丸户的情景喜剧自然大多也是以平凡的生活为主旋律，不依靠复杂的世界观和超自然的背景设定，而是选择一个随处可见的舞台，用安定的笔力来刻画现实世界，创造充满亲切感的人间物语。“女仆咖啡厅”系列中的咖啡店，『青空』中的つぐみ寮，『ままらぶ』中的五层楼以及『NG恋』里的“テラスハウス陽の坂”……这些都是丸户的情景剧舞台。当然，没有独到之处的平凡，只能成为平庸，这样的例子实在


世界でいちばん
だめ
NGな恋

太多太多；在平凡的基础上，丸户继续发挥自己的特长，才使得作品魅力十足——

首先，他的作品中总存在以男主角为中心设计精妙的人物关系。即便是一个普通的世界，各位角色之间也肯定会有着各种各样的过去，绝大多数 GALGAME 都往往忽视了这一点，让角色们全部从零开始，但丸户则恰恰善于在人物之间的过去上写上几笔，让一些看似平凡的事件也能令人回味无穷。『ショコラ』中主人公与香奈子、翠三人之间的关系，『パルフェ』中主人公与麻惠、里伽子之间的关系，再到『青空』里，仅仅主人公航与海己两人的关系就足够让人捶胸顿足了。

其次，当了十几年阿宅并玩了大量 GALGAME 的丸户，深知阿宅们喜欢什么样的展开，对什么样的人物没有抵抗力，所以取悦阿宅对他来说简直是易如反掌。『パルフェ』中的花岛玲爱这一模板式的金发双马尾傲娇能够在很长一段时间里独占鳌头，便是因为他一言一行都触动着玩家的傲娇魂；『ままらぶ』中年近 40 的藤枝凉子能够占据官方投票的首位，也正是因为刻画出了人妻控或是人母控（汗）心中完美的人物形象。

复杂的伏线和王道的故事

PLANTING AND STORY

从剧情结构来说，情景喜剧多由一个个日常短片连接而成，丸户的作品中，哪些短片标志着起承转结是非常明显的，线条也很清晰。

“起”——故事的开篇，在这方面，丸户得到小林且典的真传，每次创作的时候都在努力去实现“五分钟内抓住读者的心”的准则。不管是咖啡女仆系列中开场那惯例的入浴场景，『青空』中女主角凛奈的“跳楼戏”，还是『NG 恋』中衰运男身边那戏剧性的遭遇都充分达到了让玩家一开始就入戏的效果。

“承”——故事的主体部分，也就是日常部分。虽然与标致“转”——转折的事件分隔明显，但实际上，丸户作品中看似松散的日常事件，在为玩家带来笑料和塑造人物形象的同时往往还埋藏了大量伏线，这些伏线会在转折的时候起到前后衔接的作用，让故事一气呵成。当然，在 GALGAME 圈内，善用伏线并非丸户的专长，诸如前文提到的るーすぼーい也是其中一人，『车轮之国，向日葵的少女』中当主人公的姐姐璃璃子出现在玩家眼前的时候，那种震撼让许多玩家久久难忘。而笔者在这里要强调伏线是因为丸户使用的伏线往往不限于某条支线故事，在某支线里埋下的伏笔，可能会在另一条路线中回收。交错伏线和情节让角色在不同路线中展现出不同的面貌，并构成了一个立体感极强的故事，这种精妙的手法，在戏画的『パルフェ』『青空』以及『ままらぶ』中都得到极大限度的发挥。特别是『パルフェ』中从日常到每个角色的支线中都有不同程度的伏笔指向着故事的最终 BOSS 夏海里伽子，当故事的真相摆在男主角眼前，大批玩家都受到了丸户给予的“致命一击”。



最后的“结”——结局部分，丸户的处理方式用王道二字来形容最合适不过。那么什么是王道呢？诸如有志少年几经努力最终战胜了竞争对手，正义在度过了难关后消灭了邪恶，主人公在同伴们的帮助下实现了目标……这些都算是王道，也是丸户常用的展开。他始终坚持自己王道物语之路，不走偏锋，而这种执着，与他从小喜欢好莱坞式 HAPPYEND 和轻松的音乐剧不无关系。

另一方面，他在刚接触 GALGAME 不久的时候，接触过一款由 F&C 发售的 AVG——『狂った果実』。这款游戏男主角只能束手无策地看着女友残杀的结局给他造成了心理阴影，他曾表示过自己绝对不愿成为别人这样的阴影。所以在丸户的舞台上，他往往通过对青春对恋爱最纯粹的描写，将那些看似俗套的情节升华为最热血、最感人的片段。

作品的几大重要元素

IMPORTANT ELEMENTS OF GAMES

丸户的作品除开他的总体风格，作中大量共通的元素也构成了丸户的个人特色，吸引了大量忠实的 FANS。下面我们做一次简单的罗列和介绍。

傲娇创造者与 Donwer 系女主角

TSUNTERE CREATOR AND DOWNER GIRLS

如果要从丸户作品的特点中选出最有代表性的一点，那么“傲娇”的存在必然首当其冲。纵观他十年来的作品，除开极为特殊的『V.G.NEO』，每一部都可以找到不止一位不同类型的傲娇存在，而且从获得年度人气王的『パルフェ』的玲爱到现在引发了 FANS 无数战争的『白色相簿 2』的东马和纱，丸户塑造的傲娇都获得极高的人气，前几年出版的『ツンデレ大全』一书中，丸户被称为业内首屈一指“傲娇创作者”。

正如前文所说，人物的成功，这很大程度归功于丸户深得阿宅之道，但归根结底，丸户对傲娇破格的偏爱才是他得到玩家们认同的根本。不过，当丸户在得知自己顶上了“傲娇创作者”这样一顶帽子的时候，他表示虽然很高兴得到大家的支持，却不会这么自称。原因在于，丸户最喜欢最中意的傲娇类型，与大众玩家的喜好有那么一些偏差。

“相比最初漠不关心后来渐渐产生好感的类型，我更喜欢从一开始内心就压抑着各种感情的一类。但要说这种角色算不算傲娇的话……至少与狭义的傲娇有所偏离。从这种意义上，我没有走上正道。从傲娇这一名词的字面上来解释的话，用三十多年前的少女漫画的世界来举例，就是最开始总是打架，本来以为他（她）是个不良，但偶然看到他（她）在喂小狗牛奶……这样的情形。”

丸户在给角色分类时，常采用简单明了的标准将人物分为“アッパー系（uper）”和“ダウナー系（downer）”。前者性格外向，开朗，情绪容易高涨，后者内向，冷淡，对外情绪低迷。而丸户喜欢的“从一开始内心就压抑着各种感情的一类”则几乎都属于后者。在他的作品出现之前，只有一款在 2000 年发售的名叫『神语』游戏中有过类似的角色，很大程度上，该类型属于丸户的独创。在这里关于他作品中 Downer 系女主人公的系谱还很有一番话题可说。

丸户的出道作『ripple』的最大亮点便是第一代 Downer 系女主角加藤あおい的存在。这个从故事开始半年前就把感情一直抑郁在心里，平时对主人公十分冷淡很难看出任何情绪变化的女同事，直到故事最后一刻依然不肯认命，等到迟钝的主人公知道主动出击才束手就擒。然而这扭曲到让人蛋痛的角色，却恰恰是丸户口中“理想中的女主角”。但由于这款作品存在众多硬伤，销量并不好，于是丸户又将这种对“理想”的追求延续到了以后的作品。

『ショコラ』中秋岛香奈子是一个丸户将『橙路』中鲇川圆和『心跳回忆 2』中八重花樱梨的形象与自己的喜好相结合而诞生的角色。这位离开主人公甚至无法正常与人交往的“不良学生”占据着故事的核心位置，内心隐藏着多种复杂的感情：对主人公除了深刻的好感和无可救药的依赖性，我们看过故事的一周目便可以知道，她还有一份因受到背叛而产生的仇恨。香奈子总是若无其事的出没在主人公家里，并时不时一丝不挂地出现在主人公面前，但绝不表露任何感情，当主人公上钩，对她动情之时她却突然消失——这一切都是她对主人公的报复，为此不惜献上了自己的第一次和理想中的幸福。论扭曲程度，香奈子不比あおい低，行动则更加极端，的确给玩家们留下了深刻的印象。



『ripple』中失业的主人公被あおい包养，『ショコラ』中是主人公“包养”了秋岛香奈子，而再到『パルフェ』的里伽子又成了一个主人公离不开的角色。故事中里伽子一再拒绝主人公的邀请，但一直在主人公身边献身般的出谋划策，同时，主人公稍微有几句话不对劲就会令她头冒青筋，让人难以把握傲和娇的分界。『ツンデレ大全』里列举了大量具有代表性的傲娇角色，并给每人的傲娇两种成分画一个百分比，偏偏里伽子的成分全是问号。用丸户自己的话说，她是名符其实的“あおい再临”，从故事中的回忆部分可以看出，她与あおい一样是一个打死都不肯主动表达感情，要求主人公做出行动的家伙，骨子里是一个浪漫主义者。但突然的事故则让她内心掩藏的东西变得更加复杂，某种意义上来看融入了香奈子的成分，故事一周目玩家也必须迎接一次与『ショコラ』中相似但效果翻倍的打击。

“あおい这名角色虽然在部分玩家中间人气很旺，但那已经算一部过去的作品，当时我也还有很多不成熟的地方，角色的认知度也不如香奈子，所以就想试试看，现在我自己来写是不是会被大家接受。”

毫无疑问，里伽子的影响力远远超过了当年的あおい，尽管最终人气不敌同作中的首席傲娇玲爱，但不少人因她而将『パルフェ』捧入神坛。看到这样的成果，丸户也心满意足了，于是在戏画这边的下一作『青空』中，没有安排同类角色。

不管怎么说，丸户的 Downer 系傲娇的确是创出了一种风格，许多中毒玩家也一直期待同类型角色再次登场。不过在沉默了数年之后，终于才有一个疑似继承了 Downer 系之系谱的角色出现了在了『白色相簿 2』里。

没错，她就是冬马和纱。

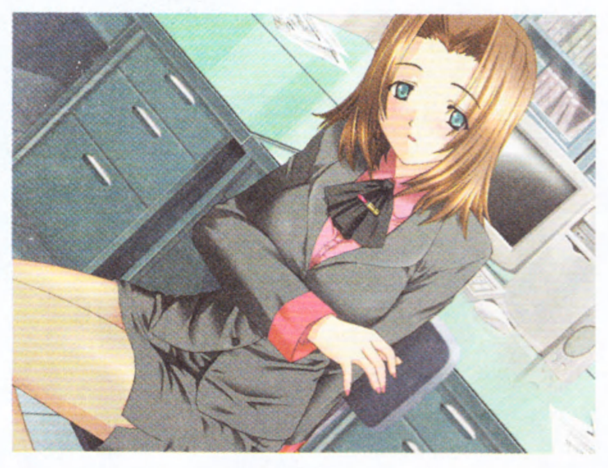
不善交往，沉默寡言，对主人公冷淡，内心积蓄了多种感情，对主人公极度依存——各种符号完全一致。许多老 FANS 自然而然就就把她看作新一代 Downer 系，但是在谈到『白色相簿 2』的时候丸户始终没有承认这一点。在这里有必要插一句，丸户在自己作品中，特别是东家要求很详细的时候，为了同时满足自己的创作欲和其他方面的要求，常常会设计两种角色，其中一种随心所欲地浓缩进自己的理想和趣味，而另一边则尽量按照企划书中规定的模式创作。不用说，丸户心爱的 Downer 系全都是他个人的恶趣味，而经常站在游戏看板之上的角色则是出资方为了推销游戏定制的人物。『白色相簿 2』里，丸户表示自己真正心爱的角色是性格同样别扭的雪菜，而和纱则是画师中村毅“理想的具现化”——或许这就是丸户不承认和纱的原因。



丸户的特别嗜好

SPECIAL HOBBY

丸户是一个深爱废柴女，人妻，女教师以及黑丝的男人。各类访谈中他丝毫不掩饰自己的性癖，作品中也随处可见他卖弄自己的欲望，这些要素的结合还存在多番变化。









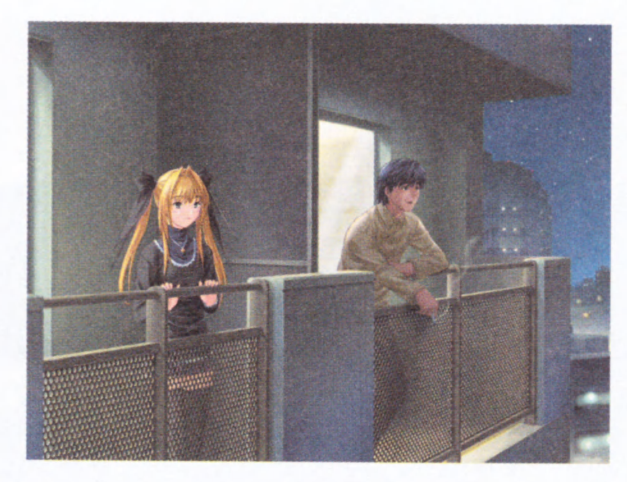
某次访谈中说到改变了自己人生的角色时，丸户首先想到的就是『相聚一刻』中的音无响子，可见人妻对他的影响之大，这种相对偏门的属性在他大半作品中都占据了一席之地。出道作『ripple』中就有一位职业女性型的人妻川上由里己；『パルフェ』的姐姐兼人妻惠麻就在剧情中较为重要的位置上。说到这里，还有个比较有趣的梗：虽然前面说过丸户是一个懂得阿宅需求的写手，但创作『ripple』时丸户依然经验不足：作为一个人妻控，他并没有明显的处女情结，已婚多年的由里己很自然地设计为非处女。在此之后他才了解到是不是处女还会影响到角色在阿宅中间的人气，所以后来的惠麻就十分勉强地变成了处女人妻……而在『ままらぶ』，放手一搏的丸户不但实现了将人妻推上第一女主角之座的野望，也没有再扭曲现实，将凉子设计为生了一女的母亲。

自从喜欢上『同级生』的芹沢よしこ之后，女教师这种高端属性也成为丸户的萌点之一。不知是否是有意而为，『青空』中的老师兼宿管的沙衣里与『NG 恋』中的前妻 + 女教师麻实在感情方面都是彻底的废柴女……

最后，丸户对黑丝的异常执着也令人印象深刻，几乎所有作品都应他的强烈要求加入了穿黑丝的女主角，而很多场合，黑丝都穿在人妻或女教师或职业女性腿上，这其实也证明了丸户的多种嗜好其实联系紧密 -_lll。值得一提的是，在『ショコラ』发售之后，由于本篇完全没有出现黑丝，丸户还要求戏画特别制作了一个黑丝补丁，打上之后在香奈子的推倒戏里可以选择着装黑丝……

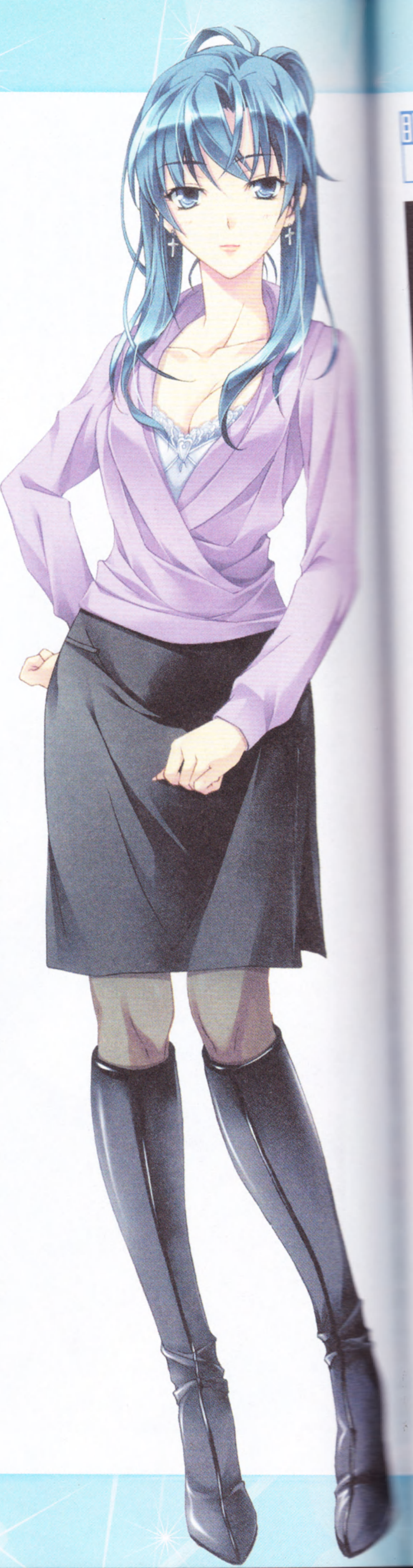
丸户特色的主人公

HERO IN MARUTO'S



以前在别的文章中我曾经提过，一个 GALGAME 的主人公有时候会成为判断作品优劣的重要因素。特别是在后宫式作品中，如果主人公表现得像个傻逼，那么总是围绕着傻逼主人公打转和争宠的各位女主角们也会变成一个个脑残，风车社（ういんどみる）的失足之作『色に出でにけりわが恋は』就是遗臭万年的典型。

丸户在塑造自己的主人公时候常常不遗余力，有时候甚至比女主角花费的经历还要多。他笔下的主人公，大多为受到大家信赖、有行动力的好青年，他们虽然都是普通人，但往往拥有一段不平常的过去，这段过去便是各位主人公能凸显自己与众不同的地方。在许多作品中作为基础属性的“迟钝”不是丸户主人公的必备属性，取而代之的是，虽然他们大多真诚而脚踏实地，但却往往不懂女人心，或者说，不解风情。



眼花缭乱的捏他和独特的芝居方式

NETA AND PERFORM WAY



种类繁多的捏他一直是丸户剧本的看点之一。在他的安排下，大多数场合即便看不懂捏他也不影响阅读和理解，但能够看懂的话，阅读的趣味性会提高很多。丸户使用捏他基本上是想到什么就用什么，相当随意，很难找出章法。不过总的来说，捏他总共有三类。

第一类，是自己不同作品中的穿越捏他。他有时会在作品中复制以前作品中使用过的桥段，有时会将以前作品的台词当做笑料使用。这实际上属于一种杀必死，能够勾起老 FANS 的会心一笑。这里特别需要列举的首先是祝酒贺词三段式。『ripple』中的原始版是这样的："無くなってしまった我が社への哀悼の意を表して、今日までの本多君の努力をたたえて、無職の二人の前途を祝して"（为倒闭的公司表达悼念之情、为赞颂至今为止本多君的不懈努力、为祝贺失业的我们两人），这原本是 downer 系女主角惯例的带着调侃的口气鼓励失意的男主角的话语，在『ショコラ』和『パルフェ』中同样由 Downer 系女主角在相似的场景说出的相同句式的话。后来在『NG 恋』里同样的句式还被作为捏他使用过一次。此外常用的还有最初于『ripple』中使用的一句暗语："ごめ～ん、ゆうべ眠れなくて、だから寝坊しちゃった。てへっ♪"（抱歉～昨天睡不好，所以今早睡过头。嘿嘿～），在『ままらぶ』中这一捏他竟然以英语的形态出现。

第二类捏他就算是来自作品之外的捏他，内容涵盖了 ACG 作品，美剧，日剧，特摄片，流行歌曲，音乐剧，娱乐节目，实时新闻，网络趣事……几乎无所不有。从这些捏他我们便可看出他涉猎东西实在非常广泛，而且怀有很浓厚的怀古气质。比较密集的场合常常五句台词就会穿插一个捏他，使用也很频繁。这种捏他使用法影响了不少写手，タカヒロ就是其中之一。不过相比之下タカヒロ会挑选一些比较热门，普及度比较高，大家都知道的捏他，但丸户则完全根据自己的喜好，捏他大多比较偏门，真正一眼看懂的人算少数，可是看懂后的效果也非同一般。现在已经独当一面的木绪なち对外名言自己对丸户的作品致敬，常常使用相同的方式捏他，这使得他负责主笔的『さかあがりハリケーン（上坡台风）』具有明显地模仿『青空』的痕迹。



■与『青空下的约定』非常相似的『上坡台风』

第三类捏他更为特别，限定地区捏他。丸户是一个土生土长的名古屋人，剧本中一顺手就会忍不住表现一下自己热爱故乡感情。这在将故事背景设定在名古屋的『NG 恋』中最为频繁。

除了捏他方面，丸户自成一派的还有部分比较特殊的表现方式。其中主角和路人共演一出戏的滑稽场景屡见不鲜。当男女主角正面临修罗场一触即发的时候，旁边围了一群人事不关己地开着宴会；或者男女主角正要告白的时候，其他角色看戏，还时不时的吐槽和爆出真相……诸如此类丸户依靠两边情绪的反差来制造幽默气氛。这其实是由高桥留美子在『相聚一刻』和『乱马 1/2』等作品中发扬光大的常用方法，丸户率先将其利用到了 GALGAME 剧本中。

此外，还有在严肃的话题中故意插科打诨，在谈笑风生中做下重大决定而展开也是丸户常用的桥段。这些手法后来逐渐成为企画屋比较统一的特色，就连刚加入不久的七乌未奏也很快在去年的『间隙樱花与谎言都市』中使用起了相似的风格，只不过要论自然和纯熟程度还距丸户有很大的差距。



丸户游戏=30禁？

DEEP SUBJUCT

2007年的『NG恋』发售之后，在玩家中间出现了丸户游戏=30禁的说法。一方面是丸户的作品虽然王道占主要分成，但纯学园系作品却很少，更多是以社会作为背景，登场角色也超过半数是走出了校园的人开始接触社会的人。作品讲述的故事，传达的思想——包括家庭观，爱情观，责任感等等充满现实性的方面，很可能需要一定社会经验才能真正理解。『NG恋』更将主人公设定为年近30的社会人，其中的话题除了作为一个失业男在社会上的奋斗物语，故事的话题涉及到了为人父母相关……于是"30禁"这一调侃的说法也就这么诞生了。当然，这并不意味着丸户的作品有多么高深，他本人在访谈中也对"30禁"一笑置之，而是有些东西真正只有亲身经历过才能产生共鸣。且不谈已经自己开启咖啡厅的『女仆咖啡厅』两作，就说在最近的『白色相簿2』中，玩家目睹了主人公们从高中走进大学，再从大学走入社会，随着人物的成长，他们在不同时期作出抉择的意义和责任也各不相同。而这种变迁在丸户的笔下也显得格外深刻。





笔速

WRITING SPEED

谈论一个写手的时候，撇开故事的构架能力以及叙事的方式方法仅说文字方面，文笔算是很重要的标准，但不能代表全部。现在不是所有公司都允许慢工出细活，几年磨一剑，很多场合，急需回收成本的公司是经不起漫长制作周期折腾的。因此，执笔的速度常常也能决定写手的价值。创造了『明日の君と逢うために』和『ef』系列的名手镜游，其实力早有保障，但purplesoft去年在制作『未来ノスタルジア』时还是不得不因为他缓慢地笔速而将他踢出了队伍。而当说起丸户的时候，通常会说，"功底"不错，"文采"一般，但"笔速"超标。

他曾经公开的执笔速度是1个月300KB左右（约384张稿纸）。这是什么样的概念呢？拿中文来说，300KB大约是十五万字，以此为标准，再考虑到日文占用字符数较多，那么换算下来他一个月至少能写十二、三万字中文剧本。单独看这并不是一个特别惊人的数字，任何一个脚本家都可能达到七、八万字左右的速度，与丸户这十万多点也相差不大，但其他人可能这个月写个八万，但下个月就只能写四万。而丸户则会严格按照计划每月平均出产十二万——在安定的加成效果下，丸户不仅是企画屋里的最快，还是整个业界最速写手之一。虽然他的作品中总是调侃工口界剧本写手拖搞和出逃的现象，但至今为止他没有任何一次不是在规定的期限之内完成剧本，还多次以其惊人的笔速和安定的质量拯救了厂商。

丸户史明其人

OUTLINE OF MARUTO FUMIAKU

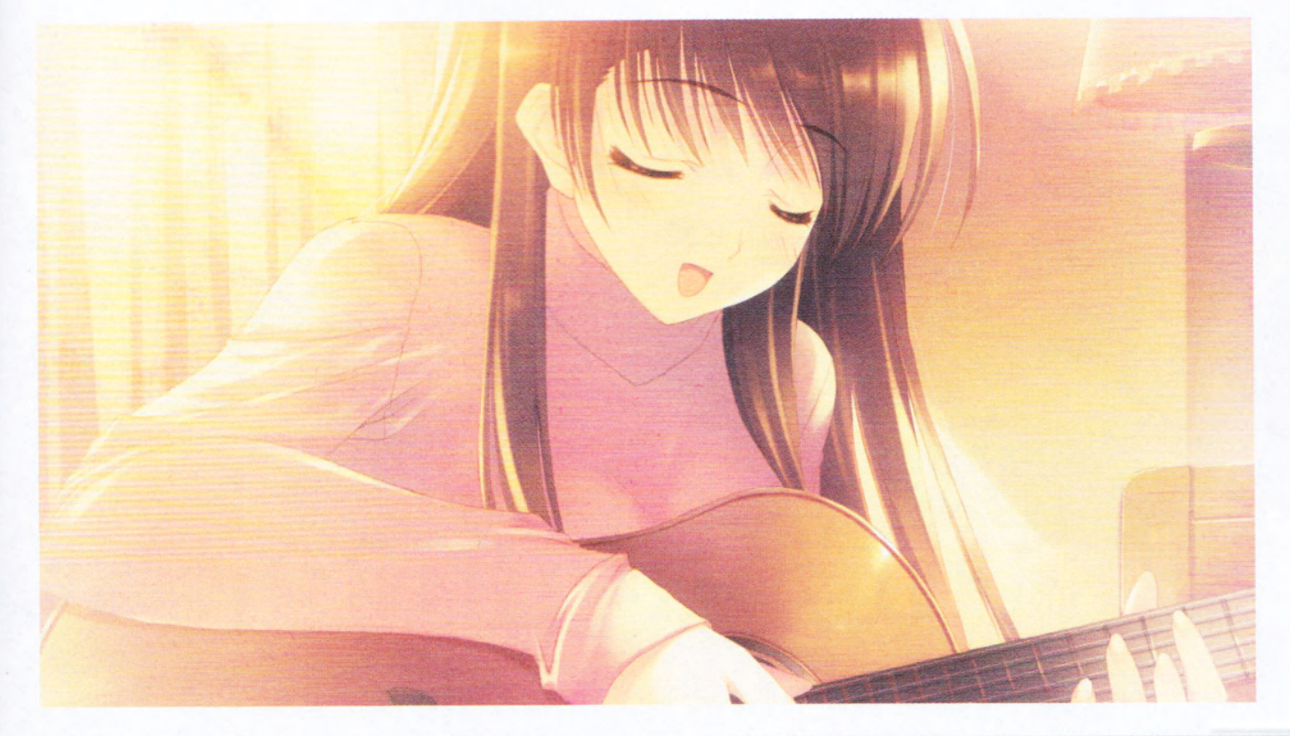


介绍和讲解完丸户的经历和作品的特点，在本期文章的最后，我们还需要总结性地认识一下身为剧本写手的丸户史明其人。

作为一个阿宅大叔，丸户从小涉猎广泛，而在长期的积累下他脑子里也藏了不少有趣的点子。转职成为GALGAME剧本写手后，他一丝不苟地将这些点子运用到作品之中，并受到了大量玩家的喜爱，从这种角度来说，我们不得不承认他作为一名剧本写手的成功。但作为玩家我们还有必要了解丸户史明的特殊之处。在人物的心理活动中寄托自己的思想的文青濑户口廉也，通过催人泪下的故事传达自己人生感悟的麻枝准，用平实的文字撰写着生活真谛的片冈とも……与这些同行相比起来，有些玩世不恭的丸户缺乏了一种为创作献身的气质。因为——不管广泛地运用各类捏他引起绝妙的效果也好，撰写一段段真实感人的都市爱情也好，还是创造出人气绝顶的女主角也罢……丸户一直是以享乐的态度投入其中的，虽然玩家从作品中得到了很多，笑了很多，但最开心的还是他本人。

对他来说，创作GALGAME就是在玩，只要他玩得自己高兴，就不管其他了。他可以为了让一个合自己口味的女主人公说出自己想听的一句话而花上数月时间撰写一个90%以上与本题无关的故事，然后在最后关头明知90%那部分还有不少可以改进的余地和需要消灭的BUG，可他依然会钻进那看上去已经完美无缺的10%去追求自己喜欢的极致。所以，纵观他的作品，几乎每一次他都能在让一部分玩家神魂颠倒的同时，捅出一些足以被人黑到死的大漏子。

另一方面，在创作的同时预测玩家游戏时的反应也是他的乐趣来源之一。玩过『青空』的朋友应该都不会忘记凛奈线中的某个煞风景的情节：主人公航以为自己就是与凛奈在幼年时做下约定的小男孩，便拿着藏在自己家里的一半红玉去与凛奈“认亲”。当然所有观众都以为男女主角总算可以不计前嫌有所新发展的时候，航才发现两人手里的红玉竟然对不上……看到这里我想几乎所有玩家都看傻了眼，谁也没想到丸户设置和花费了大量铺垫和笔墨居然为的就是一个“逗你玩的”。丸户自己也在日后的访谈中坦白，在撰写该段剧本的时候自己想到玩家们目瞪口呆的样子便笑得合不拢嘴。再说『白色相簿2』，不管玩家在通关之后是对狗血无极限的情节嗤之以鼻并在周围对其连连称赞时忍不住展现一下自己的鄙夷，还是为真切而细腻的人物感情深深打动并为了自己喜爱的角色而与其他派阀不停互掐……都阻止不了丸户老贼在后背忍不住奸笑——我看你们闹！



就是因为这些不纯的动机，丸户不是一个纯粹的创造者。但不可否认的是，这如玩乐一般的创作风格正是作中无穷乐趣的来源，他不追求完美而追求极致的态度，也是许多玩家支持他的原因。（由于版面不足，对丸户本人的介绍先到此为止，下期我们将为大家献上丸户至今为止的作品介绍。）▲



Crescent Tiar

东方与型月的一次完美结合
《新月花冠》带给你丰富的游戏体验
32个角色　200余张卡牌
测试期长达5个月，测试群体逾20人
绯色永恒　力求打造最好玩的同人桌游
无论你想娱乐　比赛　还是仅仅收藏
这款卡牌游戏绝不会让你失望

新月花冠

Meet U in This Summer

绯色永恒出品 微博：http://weibo.com/isdoujin
售前活动关注 博客：http://blog.sina.com.cn/isdoujin



夜鶯
ナイチンゲール
運命の嘆き
Producer: 月蚀
Schemer&Director: 小穆
iginal&Drama Director: 小鸟
Music Director: Zoey
poser&Arranger&Mixing: Zoey / haloweak / kide / lbg
yychan / 乐痕 / 银树骑士
Lyric: 小鸟 / komine / koronko / 流月 Ryutsuki
Vocal: 冥月 / 流月 Ryutsuki / 祈 Inory / 瑶山百霊 / komine / zoey
Mastering Engineer: G · K
Character Designer: 月色火焰 / Mitsuki
Illustrator: EL-ZHENG / DanteWontDie / DomotoLain / h2so4kancel / ladybc
MIA / saber_01 / TID / 静默风铃 / 静朔 / 尼斐提斯守护 / 猫猫饭团
千年橙子 / 巫马之 / 月色火焰 / 真空 / 走失人形
Guest: Pan / RUBY / 修罗城 / 最後の使徒
Poster: EL-ZHENG / saber_01 / 静默风铃
Art Designer&Cover: Rei
Character Voice: 朱雀橙 / KOUSOU / 幽舞越山 / Kaede / 水绘 Q / 章鱼烧
Drama Mixing: 鬼照
Special thanks: Yonder Voice(yondervoice.net) 15 蓝 / 雕小抽 / 江南枫
Web Site: gesshoku.loveyui.com
蚀
LUNAR ECLIPSE
收录内容
音乐 CD（全 9 曲 vocal 曲 | 语种：日、中、英 | 全彩 BK)
DRAMA CD（时长 60 分钟）
规格大度 16 开 64P 绘本（48P 彩页＋16P 黑白页）
正度 4 开大幅海报 A
大度 8 开海报 B
主题收藏袋
50RMB
绘本 + 海报 A + 主题收藏袋
40RMB
音乐 CD + 海报 B
入全套的话：90RMB
可以获得 DRAMA CD 特典喔

U235核燃动力倾全力作品 **未来** 主题原创文艺绘图本

作者:Arc



u235 the nuclear-powered

U235核燃动力

the initial life

protestant

YOU KNOW THE MYSTERIES OF THE UNIVERSE AND THE HIDDEN SECRETS OF EVERY LIVING BEING.
YOU SEARCH ALL INNERMOST THOUGHTS, AND PROBE MIND AND HEART;
NOTHING IS HIDDEN FROM YOU, NOTHING IS CONCEALED FROM YOUR SIGHT.

Track List

1. Scarlet Lobby
Arranged from「赤より紅い夢」

2. Spring's Sleeping
Arranged from「明治十七年の上海アリス」

3. Voile Creed
Arranged from「魔法図書館」

4. A Psaim In Witch's Library
Arranged from「ラクトガール　～ 少女密室」

5. Chronus's Fallen
Arranged from「月時計　～ ルナ・ダイアル」

6. Deep Hall
Arranged from「ツェペシュの幼き末裔」

7. Lofty Echo
Arranged from「亡き王女の為のセプテット」

8. Rename
Arranged from「U.N.オーエンは彼女なのか？」



Arangement and Mixing by Deadeve
Cover Illustration by 覚醒(Pixiv id=838019)
Logo designed by 佐又(Pixiv id=489052)
Produced by KEN
Designed by YuGi
Original Version by Zun & 上海アリス幻楽団
WTCD-002 ZJCD-004 STEREO

http://blog.sina.com.cn/whiteterrier
http://www.doujin-battle.com

12 . 05 . 27 reitaisai 9





幕后故事、剧情研究、设定考据、业界情报、深度分析……打造高端动漫文化研究志
二次元研究
Two Dimensions Research
VOL.6
2 0 1 2 July
2012年7月
光盘定价: 29.8元
二次元狂热副刊
6月下旬上市
上江洲诚
欢乐至上的剧本家
国内最深度的ACG文化研究志
从伊藤润二的《鱼》往回看
恐怖系ACG作品的前世今生
(『魔法少女奈叶』、『DOG DAYS』)都筑真纪
的保守与革新，魔炮系列中的强权逻辑与新现实主义
国士无双！日本人到底有多喜欢麻将！
反复出现的生存游戏
凉元悠一的剧本家教室(连载五
台词与文本的写作方式
"圣地巡礼实用手册"进入实地考察篇 带您亲访各种ACG圣地


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
06
月号
二次元
水无月
狂热
光盘
推
20元
『新月花冠』
手机扫描二维码访问网站
活动码：klcxi
本手册及附属礼品为
随光盘赠送 不得单